
DONKEY KONG COUNTRY · SHENMUE · VAMPYR · ZERO ESCAPE · PHOBOS VECTOR PRIME · BOMBERMAN
GTM®
JUNIO 2018 - # 030
SWITCH, SET
Y PARTIDO
MARIO TENNIS ACES
MEJOR REVISTA
2017
PREMIOS DEVUEGO


TIEBREAKER
TIEBREAKER
TIEBREAKER
TIEBREA

junio de 2018





pulsa start

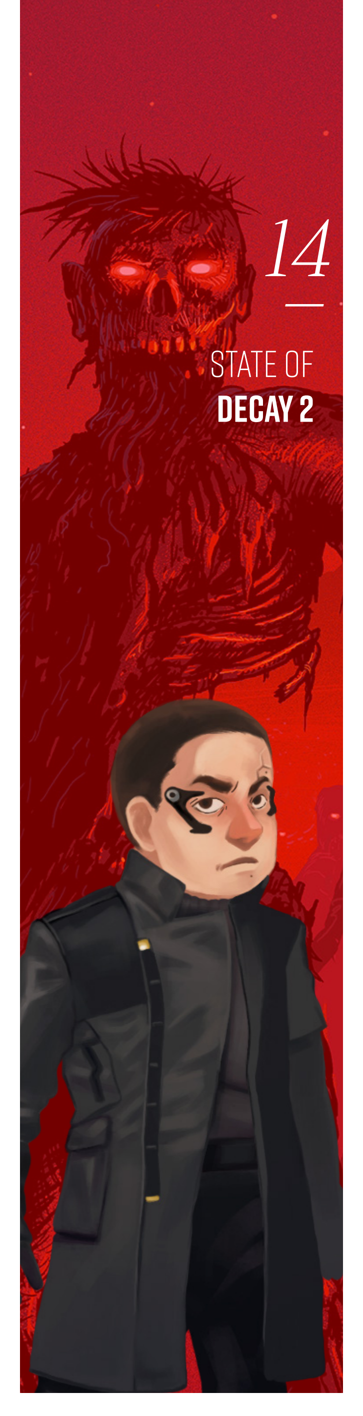








la tribuna







ALEJANDRO CASTILLO

@acastillo119

RESPONSABLE «A FONDO»

Es la auténtica salud dentro del equipo, al que cariñosamente llamamos «Jamio». Su pasión por el análisis de videojuegos solo se ve rivalizada por su amor por el mundo del camión. Es un veterano y un auténtico líder dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

GEMMA BALLESTEROS

@Rikkura

COCINERA GEEK

...

Vitalidad, energía y positivismo emanan de Gemma. Pone su alma en todo lo que hace y compagina su canal de YouTube con las maravillosas recetas mensuales.

—

Síguela en YouTube:

Cocina Geek

Cocinando con Gemma

ALBERTO VENEGAS

@Albertoxvenegas

COLABORADOR

...

Uno de las mentes más respetadas dentro de la prensa del videojuego. Es profesor, amante de la Historia y además director de la revista Presura.

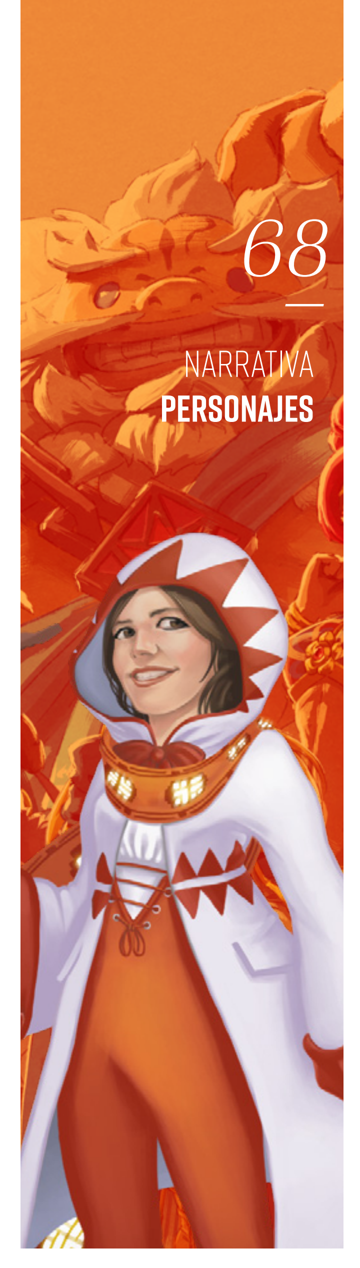
—

Puedes leerle también en:

Presura

Publicaciones:

Bioshock y el alma de Estados Unidos (Héroes de Papel)



MARTA GARCÍA VILLAR

@Nelvalay

COLABORADORA

...

Amante de *Final Fantasy IX*, apasionada de los trabajos de Hayao Miyazaki e incombustible soñadora. Adora el arte, la divulgación, la enseñanza y... ¡el color naranja!

—

Puedes leerla también en:

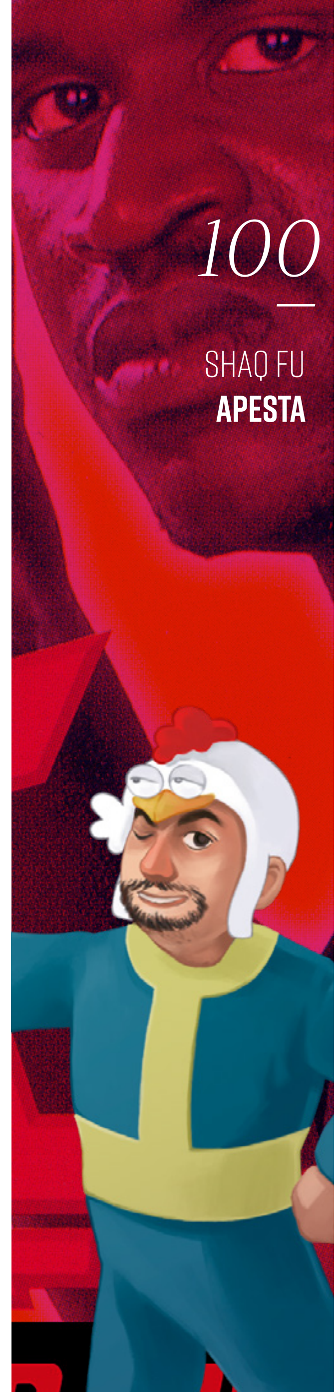
Revista Manual

Publicaciones:

Biblioteca Studio Ghibli: El Viaje de Chihiro, (Héroes de Papel)

Antes de mi vecino Miyazaki. El origen de Studio Ghibli (Diábolo Ediciones)

Mi vecino Miyazaki (Diábolo Ediciones)



JAVIER BELLO

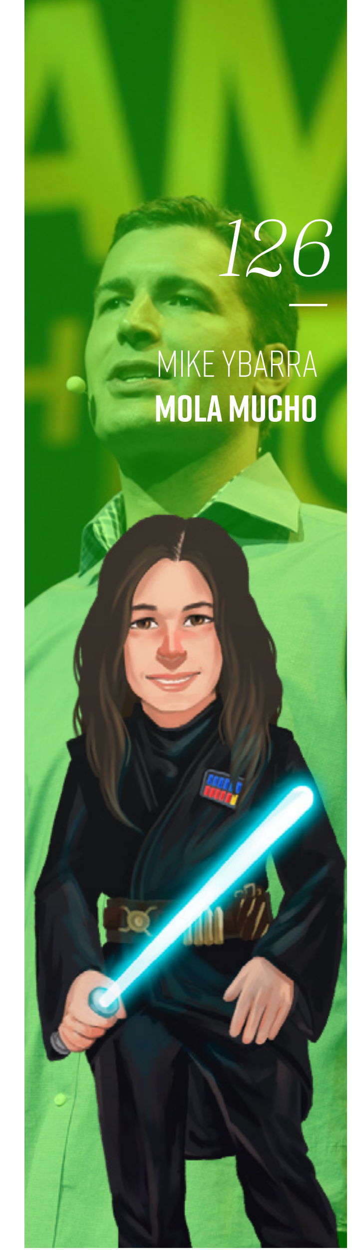
@Javi_B_C

RESPONSABLE «INSERT COIN»

...

Nuestro legendario «Hombre Pollo», es uno de los miembros más veteranos de la redacción y un auténtico todoterreno. No sólo despliega sus extensos conocimientos retro cada vez que tiene ocasión, sino que diseña y monta piezas multimedia.

—



ALEJANDRA PERNIAS

@alejandrapb89

COLABORADORA

...

Veterana de mil y un batallas contra las incansables hordas de «haters», Alejandra combina su criticismo inherente con el liderazgo de una flota imperial.

—

Puedes leerla también en:

Revista Manual

Somos Xbox

Cuando estudias un asunto o consideras una filosofía, pregúntate únicamente cuáles son los hechos y cuál es la verdad que acarrean tales hechos. Nunca te dejes distraer por lo que deseas creer o aquello que crees que tendría efectos beneficiosos para la sociedad si fuese creído. Mira única y exclusivamente a cuáles son los hechos.

—Bertrand Russell

EDITORIAL

Necesitamos más periodistas



POR JUAN TEJERINA

Este mes, la polémica ha saltado con la renuncia de Daniel Vávra —creador de *Mafia* y *Kingdom Come Deliverance*— como ponente de la GameLab 2018. El comunicado del abandono del creativo checo fue celebrado con vítores por parte de un sector que no tardó en exigirle a la organización del evento que **le retirase la invitación** pues, esgrimían en su argumentario, era de **ideología nazi**. Y es que Vávra, lejos de ser una figura modélica, cuenta en su haber con polémica declaraciones que le han granjeado varias etiquetas. Para echarle más leña al fuego, el hecho de que *Kingdom Come Deliverance* no incluyese personajes de raza negra ni una protagonista femenina, le habían ganado el apelativo de **xenófobo** y **machista**. Para terminar de apuntalar este último calificativo, en su día Vávra se posicionó a favor del GamerGate; deplorable movimiento que surgió como un grito en contra del posicionamiento ideológico en la prensa de videojuegos, y acabó tornándose en **un imperdonable escarnio virtual donde machismo y acoso tuvieron la nota prominente**.

Oídas las acusaciones, es de rigor periodístico indagar acerca de las bases que las sostienen. Exponer las palabras de Vávra —que son las que le definen— y dejar en manos del lector la conclusión. Tal y como recoge el medio *Kotaku* en una entrevista con el desarrollador, los motivos de su posicionamiento en el GamerGate gravitan en torno a la «corrección política» pues, según el propio Vávra «La corrupción y las éticas son el resultado de ello. Creo en la libertad de expresión, incluso cuando escucho cosas que desprecio. La única manera de lidiar con una mala idea es tener una mejor y convencer al resto con argumentos. **Nada bueno sale de la censura**. Lo que llevamos viendo

IMAGEN: WARHORSE STUDIOS

en los últimos años en la prensa del videojuego son **artículos que exageran ciertos problemas hasta proporciones absurdas** y crean una atmósfera de hostilidad contra la gente que está en desacuerdo. Por algún motivo, sólo se escucha un lado de la historia». En el mismo medio, el propio Vávra llega a posicionarse **a favor de un debate** «Creo que sería genial si tuviésemos un debate, incluso si pudiese ser uno muy ruidoso, y espero que se convirtiese en un inicio. Ojalá no esté siendo demasiado ingenuo».

En declaraciones al medio *Techraptor*, es Vávra quién habla acerca de la misoginia dentro del sector, así como de su punto de vista con respecto al GamerGate. En cuanto a la misoginia, Vávra habla de una industria que «tiene millones de personas jugando a juegos, es muy probable que muchos de ellos sean unos estúpidos gilipollas [en referencia a aquellos que muestran actitudes sexistas]. Pero decir que toda la industria es misógina porque un idiota soltó algo en Twitter es absurdo, y creo firmemente que se usa como distracción para no hablar del problema real [en referencia a la prensa]. Cuando alguien escribe un artículo histérico, agresivo y manipulador que llama a la gente "montón de escoria socialmente inadaptada que se esconde en su sótano", deberías saber cuál va a ser la respuesta».

Además, con respecto a los internautas, Vávra matiza: «Hay otra cosa muy importante. **Una gran suma de jugadores son adolescentes**, quienes tienen una tendencia natural a hacer estupideces y se entregan rápido al insulto. Así que no, la industria no es misógina. **La gente estúpida es misógina**».

Las declaraciones de Vávra revelan una figura abierta al debate, a la exposición de ideas y a la reflexión sobre el papel de la prensa más comprometida con el activismo dentro del sector. Negarle la palabra a alguien abierto al debate, no se concibe como una posición que abogue por el pensamiento progresista. Tacharle como partidario del mayor genocidio de la historia de la humanidad y del exterminio ideológico se antoja ventajista.

Tras varios días de polémica en las que el propio Vávra alegó ser descendiente de familia judía, nieto de un superviviente del holocausto y **pareja de una mujer cuya familia había muerto en campos de concentración**, se comunicaba su abandono.

Es entonces cuando salta la liebre dentro del sector y los periodistas ponen el grito en el cielo. Las máscaras se caen y los retratos se graban en piedra. Y a todos —tanto público como miembros de la prensa— se nos queda la desilusión de **estar participando en una pantomima** donde lo último que importa es, paradójicamente, la prensa y los videojuegos.

Se bocetaba el GameLab más diverso de la historia. Ponentes del calado de Leigh Alexander y Rami Ismail daban buen aval de la calidad de esta nueva convocatoria. A ojos de la prensa, se dibujaba la ocasión perfecta para debatir y confrontar personalidades como la de Vávra. Pero las voces de los sectores activistas tronaron, señalaron, juzgaron y etiquetaron. **Daniel Vávra era un nazi y no debíamos darle un altavoz.** De hacerlo, seríamos cómplices.

Lo preocupante es que detrás de estas voces había miembros del sector. No me inquieta que el lector medio pueda entender el género de la entrevista como un simple altavoz, pero sí me hace arrugar la nariz que lo piense alguien que **firma y factura** columnas en uno de los medios con mayor calado del panorama nacional. Me hace sospechar que las oportunidades en la industria no las reciben personas cualificadas por su formación y trayectoria, sino **visadas por su ideología**.

Vivimos en una sociedad susceptible, donde **todo tiene su etiqueta**. Como sociedad nos ofendemos. Un vistazo a las redes basta para darnos cuenta de que alguien puede ofenderse si cometemos el error de confundir pansexual con bisexual. Si asumimos, inconscientes, el género de quién tenemos en frente. Si no apreciamos la diferencia entre vegetariano y vegano. Colectivos enteros moldean una sociedad inclusiva donde todo tenga su nombre y su porqué. Donde nadie pierda un referente semántico que le otorgue un sentimiento de pertenencia. Sin embargo, parece ser que **nos podemos tomar ciertas licencias** a la hora de confundir el liberalismo con el nazismo. Supongo que no hay motivos para la ofensa entre confundir a alguien de ideas liberales con un partidario del holocausto y el exterminio ideológico.

Ajustándonos a los hechos, se deduce que Vávra no comparte una ideología contraria a los derechos humanos y que se define como «liberal». Siendo así, resulta inaceptable que un periodista progresista pueda abogar por negarle la voz. El debate civilizado **nos enriquece** y vetarle la participación en un evento de videojuegos —siendo responsable de uno de los títulos más prominentes del año— no es profesional.

Me decepciona que asientos prominentes del sector queden ocupados por profesionales incapaces de apreciar **el valor periodístico** de una entrevista y capaces de reducir su calado al de un mísero altavoz. Profesionales capaces de incurrir en la **difamación** y la **manipulación** implícita en ella. Profesionales que ignoran que **el periodista debe extraer y exponer los hechos**, para que los lectores concluyan. Profesionales **capaces de arrebatarle a sus lectores la capacidad de conclusión**, para inyectarles una única e incontestable sentencia. Profesionales que se sirven del medio **para adoctrinar desde el momento en que le niegan al lector su derecho a concluir.** En esta industria aún nos queda mucho camino por recorrer.



DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

—

Desarrolla: Retro Studios
Distribuye: Nintendo
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 4 de mayo de 2018
Textos: Castellano
Voces: No tiene



CRÍTICA

DONKEY KONG COUNTRY **TROPICAL FREEZE**

POR **ISRAEL** MALLÉN

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

NINTENDO SWITCH

Donkey Kong es el verdadero héroe de Nintendo. Como relata el imprescindible libro *Console Wars*, escrito por Blake J. Harris, Nintendo estaba en una encrucijada a principios de los 80. Ante el fracaso de su costosa recreativa *Radar Scope* en Estados Unidos, la compañía nipona encargó a un desconocido Miyamoto la creación de un juego basado en *Popeye el marino*. Sin embargo, Nintendo perdió los derechos de la serie en el último instante y aquel joven desarrollador, de cabello lacio y ensoñaciones artísticas, **diseñó la recreativa de *Donkey Kong***. Pese a las dudas de Minoru Arakawa, mítico presidente de Nintendo of America, el gorila obeso acabó protagonizando una de las recreativas más exitosas de la historia.

Diez años más tarde, Nintendo había perdido su reinado ante un imparable erizo azul. La factoría de sueños de Kioto estaba **aletargada y poco inspirada** en el ámbito del marketing. En el CES de 1994, los directivos de Nintendo of America aparecieron ante el público disfrazados de cazadores. «Damas y caballeros, permítanme que les presente la octava maravilla de los videojuegos: *Donkey Kong Country*», clamó el ejecutivo nintendero Peter Main. El respetable enloqueció y brindó un **aplauso atronador al renovado gorila**. Así, Nintendo hizo valer la fábula de la liebre y la tortuga para remontar contra SEGA.

Dos décadas más tarde, Donkey Kong estaba condenado al ostracismo. Ni siquiera el excelso trabajo de Retro Studios sirvió para reivindicar al gorila. Ahora es Nintendo la que triunfa con Switch y trata de corresponder a su leyenda con las ventas y el reconocimiento que esta merece. *Tropical Freeze* debuta en la híbrida para reclamar su puesto como **mejor plataformas 2D de todos los tiempos**.

MÁS ALLÁ DE RARE

RETRO CONVIERTE A DONKEY KONG EN **UNA LEYENDA**

El estudio de Austin (EE UU) consiguió revitalizar la franquicia *Donkey Kong Country* con su excelente trabajo en *Returns*. Cuatro años después, *Tropical Freeze* pasó desapercibido pese a ser una obra inolvidable. Ahora, el rey de la jungla llega a Switch para reclamar su trono.

Retro Studios honra el legado de Rare con suma maestría en *Tropical Freeze*. Heredero de los *Country* originales, este es un juego vigoroso y peludo, de perfección incontestable y **plataformeo juggernáutico**. En *Returns*, proyecto iniciático de Retro en el género, el estudio norteamericano rendía pleitesía a la trilogía *Country* de SNES. Con ello en mente, el escaso margen de creatividad venía delimitado por los designios de un Shigeru Miyamoto que impuso hasta cómo debía ser el palmeo que Donkey Kong hace contra el suelo. «No era solo BAM-BAM-BAM-BAM. Tenía que ser buh-BAM, buh-BAM, buh-BAM», reveló Bryan Walker, miembro de Retro. Una vez probada su valía para diseñar un plataformas 2D retante y rico en ideas, los estadounidenses contaron con **total libertad para moldear *Tropical Freeze***.

Ese centímetro de confianza adicional basta y sobra a Retro para confirmarse como una de las firmas más potentes de la industria. Ya desde el inicio, el estudio anticipa lo que será toda su aventura. Los primeros pasos de los Kong son en fases detalladas hasta niveles enfermizos; escenarios majestuosos que se caen a pedazos con cualquier roce. *Tropical Freeze* es **un continuo contraste entre lo mastodóntico y lo artesanal**, con un diseño de niveles confeccionado con la atención del más hábil orfebre. Retro dispone cada plataforma con precisión milimétrica, invitando al jugador a que dance junto a monos y escenarios en una coreografía tan bella y visceral como un tango.

Aunque *Tropical Freeze* tolera la exploración para encontrar las fases de bonus —lo menos inspirado— y las piezas de puzle que aguardan en cada nivel, **no brilla de verdad hasta que el jugador lo domina**. Es entonces cuando uno aprecia su diseño, en el que todo está colocado en el momento y lugar idóneos para recorrer el escenario a velocidad extrema.

Si el veloz Sonic nació como respuesta al pausado Mario, el Kong de *Country* surgió como bofetada al erizo de SEGA al tiempo que como adulación al fontanero. La obra de Super Nintendo acogía al jugador novel admitiendo el juego pausado, pero premiaba al experto con una experiencia frenética. La trilogía *Country* combinaba lo mejor de Sonic y lo mejor de Mario, **algo que Retro eleva a la enésima potencia**.

Tropical Freeze es dadivoso y regala vidas sin pudor porque se sabe difícil y quiere que el usuario aprenda a controlarlo. En otro ejercicio de contraste, el poderío de Donkey Kong es **proporcional a su fragilidad ante los obstáculos**. Conseguir las letras KONG en todos los niveles es delirante para los menos duchos porque exige un control absoluto de las habilidades del gorila.

Saltar tras precipitarse al vacío rodando, apurar al máximo las oxidadas vías por las que circulan las vagonetas o colarse en una orgía de enemigos puntiagudos. Desafíos para conseguir los coleccionables que ni siquiera garantizan completar el juego al 100 %. Pero, igual que mediante las vidas extra, Retro quiere que el dueño del mando sea capaz de conseguirlo. Prestando atención, los niveles telegrafían sus perversas intenciones para convertirse, con práctica, en **los mejores que jamás he catado**.

***Speedrunning*, el gran desafío**

—

Una vez completado cada nivel, *Tropical Freeze* permite afrontarlos a contrarreloj. El diseño dual de los escenarios, pensado para todos los ritmos, brilla aquí más que nunca.

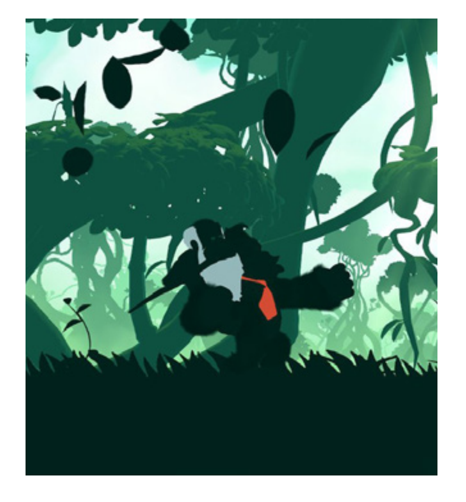


Es imposible no perecer alguna vez, sobre todo hasta que uno no sabe controlar cómo afectan las distintas velocidades del gorila y su peso a los saltos. *Tropical Freeze* puede superarse sin todo eso, pero ignorarlo es desperdiciar el potencial de un plataformas soberbio. Por orgullo o por curiosidad, conviene someterse a **un proceso de aprendizaje a veces infernal**, sobre todo en los niveles finales y adicionales, que son avaros y no conceden ni un segundo para reaccionar a sus obstáculos.

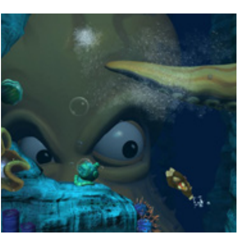
Pero merece la pena. Solo el control perfeccionado permite apreciar el diseño por capas de *Tropical Freeze*, un deleite merced a **un manejo digno del más preciso bisturí**. Incluso bajo el agua, novedad de esta secuela de Retro y una lección de cómo plantear los niveles subacuáticos. Donkey Kong es menos frágil que en la trilogía original, capaz de atacar y desplazarse con gracilidad incluso conteniendo la respiración.

El mayor mérito de *Tropical Freeze* es que el diseño está pensado a cuatro bandas. No solo para las virtudes y defectos de Donkey, sino también para las habilidades de Diddy, Dixie y Cranky. Ese impulso extra que proporcionan la mochila propulsora del pequeño Kong o el helicóptero que Dixie tiene por peinado cambian **la forma de relacionarse con los niveles**. Trastocan el ritmo y la seguridad con la que afrontar el reto, aunque el mayor exponente del diseño polivalente de *Tropical Freeze* es el anciano Cranky. Con mentalidad conservadora, su bastón sirve para no perder un corazón al contactar con los pinchos. En cambio, abrazar el riesgo y descender en picado justo en el borde de una plataforma confiere una velocidad imparable, reduciendo valiosísimos segundos en el modo contrarreloj.

Imágenes del juego







"LOS MEJORES NIVELES QUE HE CATADO EN UN PLATAFORMAS"

Incluso Funky Kong, un modo fácil disimulado y la principal novedad de este *port* para Switch, sirve para el aprendizaje de los menos avezados. El diseño de niveles siempre responde a los rasgos únicos de cada personaje con **una solvencia que envidiaría hasta el mismísimo Mario**.

Poco importa que todo el proceso de aprendizaje implique repetir los niveles de *Tropical Freeze.* Bendito problema recorrer de nuevo incluso los mundos menos inspirados, que siempre reservan un par de niveles excelentes. En el mejor de los casos, como en el tercero, todas las fases son ya **historia del plataformeo**. Tal es la ambición de Retro que se permite contar pequeños relatos de fondo en cada nivel. El mundo de la fruta, por ejemplo, es una lección de narrativa coherente. Desde la recolección de las sandías hasta su conversión en deliciosa gelatina, para acabar por una fase frigorífica en la que se esta se convierte en helado. Delicioso manjar del que disfruta el jefe final y que Donkey, torpón e inocente, tira al agua sin querer. Si de pequeño me quedé atónito al ver cómo la lluvia me sorprendía al final de un nivel, imaginad cómo me deja el espectáculo hipervitaminado de Retro. Todo ello acompañado por **la sublime banda sonora de David Wise**, un ejemplo de composición dinámica que demanda reducir el volumen de los efectos y subir al máximo el de la música.



El estudio norteamericano abandonó la etiqueta de «*returns*» y trascendió el legado de Rare. Evolución y artesanía son los sustantivos que mejor definen a *Tropical Freeze*, que por fin ve reconocidos sus méritos con las ventas inherentes a Switch. El que lo exprima hasta completar incluso su modo difícil y conseguir el 200 % se percatará de que no hay mejor reivindicación posible del género videolúdico por excelencia. Plataformas colocadas a mano en un juego desarrollado con el corazón. **Las bananas son el tesoro de Donkey y Retro, sin duda, el de Nintendo**. ■

CRÍTICA

STATE OF DECAY 2

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



XBOX ONE · PC

Parece que fue ayer cuando un pequeño yo gastaba sus últimos Microsoft Points en un título que apenas conocía nadie. **Era el último verano de Xbox 360**, una consola que me dio lo mejor y lo peor durante sus ocho largos años de generación. Por aquel entonces ya estaba desconectado emocionalmente de ella. No voy a mentiros: *Halo 4* fue el gran culpable de ese sentir, aunque también se apoyó en la fuerte apuesta por Kinect, la cual hizo que en el marco de dos años tan solo recibiéramos tres *grandes* exclusivos. En cualquier caso, la vuelta del John-117 del modo en que 343 Industries lo hizo fue la última excusa para dar por cerrada mi etapa en ella.

Sin embargo, **un pequeño título del programa Xbox Live Arcade acaparó toda mi atención.** Pese al semblante modesto de un proyecto prácticamente independiente, el amparo que Microsoft Studios prestaba a sus desarrolladores, Undead Labs, anticipaba que algo importante tenían entre manos. Se trataba de ***State of Decay***, un proyecto enfocado a la supervivencia del apocalipsis zombi en el que se veían mezclados diferentes aspectos que le hacían desmarcarse del resto de sus competidores.

Esas catorce horas de mi primera partida se pasaron volando, muchas de ellas envueltas en la sorpresa de ir desgranando poco a poco cómo funcionaba su planteamiento. Quizá sea esa su principal baza y a la vez su mayor defecto. Una vez disipada la duda salían a la luz sus problemas, pero no sabían tan mal tras el disfrute vivido hasta esos momentos. Finalmente, el destino ha permitido que me encuentre aquí, escribiendo mi opinión acerca de su secuela. **¿Serán casi cinco años suficientes para mejorar la fórmula?**



STATE OF DECAY 2—
Desarrolla: Undead Labs, Microsoft Studios
Distribuye: Microsoft
Precio: 29,99€
Lanzamiento: 22 de mayo de 2018
Textos: Inglés, español de México
Voces: Inglés

MEMORIAS DE UN SUPERVIVIENTE

SIMPLICIDAD AL SERVICIO DE LA DIVERSIÓN

Undead Labs ha elegido simplificar la propuesta para crear una experiencia más arcade si cabe, donde el jugador es el que debe imponer sus propias metas.

Ya es de sobra conocida la situación de la división Xbox en estos momentos. La ausencia de efectivos en materia de exclusivos en su catálogo ha permitido que los lanzamientos más recientes hayan obtenido más notoriedad de la que tendrían en condiciones normales. Si bien es cierto que *Sea of Thieves* se acerca más a una propuesta triple A, *State of Decay 2* sigue viniendo de las manos de un estudio pequeñito que, pese a contar con la ayuda de Microsoft Studios, no es suficiente para catalogarlo como un *first* destacado. **Ciertamente, pensaba que la compañía de Redmond ayudaría a Undead labs de manera más efusiva**, sobre todo viendo el gran impacto que hizo en su comunidad el original. **No ha sido así**, para infortunio de sus seguidores, quienes hemos visto cómo la fórmula se ha adaptado hacia otros lares alejados de su evolución lógica.

Pensaba que el estudio abogaría por darle mayor importancia a las relaciones entre los supervivientes y el resto de grupos ahí fuera. A mayor complejidad en diálogos y decisiones, mayor sensación de autenticidad, dejando atrás la frialdad vivida para empatizar mejor con quienes nos rodean. También tenía la sensación de que aumentaría el reto a la hora de sobrevivir. En el primero terminaba siendo muy fácil recolectar cada uno de los cinco tipos de recursos primarios, sobre todo con la cantidad de vehículos que podíamos tener en nuestro aparcamiento. Por último, y no menos importante, estaba la plaga zombi. Pese a existir ciertos arquetipos especiales y las hordas, una vez pillado el truco era muy fácil acabar con ellos.



El tiempo me ha quitado la razón. **Todos mis deseos cayeron en saco roto** tras vivir de primera manos los compases iniciales de esta nueva entrega. Lo que más salta a la vista es la ausencia de todo arco argumental. El hilo conductor ha pasado a ser un objetivo global que da pie a los legados, contenido *endgame* que permitirá tomar algunas opciones trascendentales para el futuro de nuestro grupo. Ahora, **nuestra meta pasará a ser únicamente la destrucción de los corazones de la plaga de sangre**, el origen de una nueva mutación zombi, la cual vuelve más hostiles a aquellos infectados y que introduce un leve cambio en cuanto al riesgo de la integridad de nuestros supervivientes. Podremos enfermar si estamos demasiado expuestos a estos núcleos, teniendo que crear una cura en base a ciertos objetos poco habituales.

La comunidad también se ha visto afectada ante el nuevo sistema de clasificación. Los supervivientes estarán catalogados entre tres diferentes rangos según el valor de sus acciones más allá del hogar. **Quienes alcancen el máximo rango pasarán a ser héroes**, quienes podrán ser seleccionados para el liderazgo de la comuna. Existen diferentes roles que desbloquearán efectos únicos e impactarán de lleno en el objetivo final. *Sheriff*, Constructor, Héroe de Guerra, etcétera. Realmente sus bonificaciones no suponen grandes diferencias, tan solo, como decíamos, marcarán las pautas de la última sección del juego.

Una vez completado el legado de nuestro líder, podremos escoger si ▸

continuar en el mapa o crear un nuevo grupo eligiendo otros caminos. Los recursos de la zona serán limitados, por lo que una vez escaseen, tendremos la oportunidad de poder mudarnos a uno de los otros dos mapas restantes. **Las zonas son de un tamaño pequeño,** parecidas a la unión de los tres sectores del escenario primigenio. Aportan variedad, aunque esperábamos que no se sintieran tan predeterminados. Además de ser de la misma temática pueblerina, la disposición de los edificios e interiores son similares.

Seré franco: **pocas novedades de peso existen como para justificar una secuela tras tantos años de desarrollo.** Ni siquiera la inclusión de un modo cooperativo para hasta cuatro jugadores está exenta de pegas. Debido a limitaciones técnicas, los usuarios acoplados al anfitrión no se pueden alejar demasiado de su trayectoria, volviendo junto a él en caso de que así suceda. La propuesta sigue siendo divertida y diferente a lo que estamos acostumbrados, pero la pérdida de algunos componentes resta al conjunto.

State of Decay se nutrió del factor sorpresa para maquillar unos defectos que persisten cinco años después. **No puedo ocultar mi decepción en cuanto al paupérrimo avance en la mejora de la secuela.** Undead Labs ha perdido una oportunidad de oro para asentar su forma de expresar la supervivencia, que tan de moda está hoy día. Quién sabe si volverán a tener otra igual.

"NOVEDADES ESCASAS PARA JUSTIFICAR ESTA SECUELA"

Imágenes del juego

Juntos, somos más fuertes

—

State of Decay 2 permite que hasta cuatro jugadores puedan jugar simultáneamente en un mismo mundo. Debido a limitaciones técnicas, no podremos alejarnos mucho del anfitrión, quien será el encargado de llevar el reparto de la carga del escenario.









Los vehículos siempre han tenido una importancia fundamental en la saga. Ahora el combustible será más escaso que en anteriores ocasiones, teniendo que llevar cajetillas de gasoil para no quedarnos en la cuneta.

State of Decay 2 no introduce ninguna nueva amenaza. Los zombis afectados por la plaga de sangre tan solo serán un mero cambio estético respecto a los normales. Los especiales siguen intáctos.

Tendremos a nuestra disposición un amplio abanico de armamento, tanto cuerpo a cuerpo como de fuego. Aunque exista tal variedad, a los mandos no sufriremos grandes cambios.



DARK SOULS REMASTERED

Desarrolla: From Software
Distribuye: Bandai Namco
Precio: 39,99 €
Lanzamiento: 25 de mayo de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés



DARK SOULS REMASTERED

POR **DANIEL**ROJO

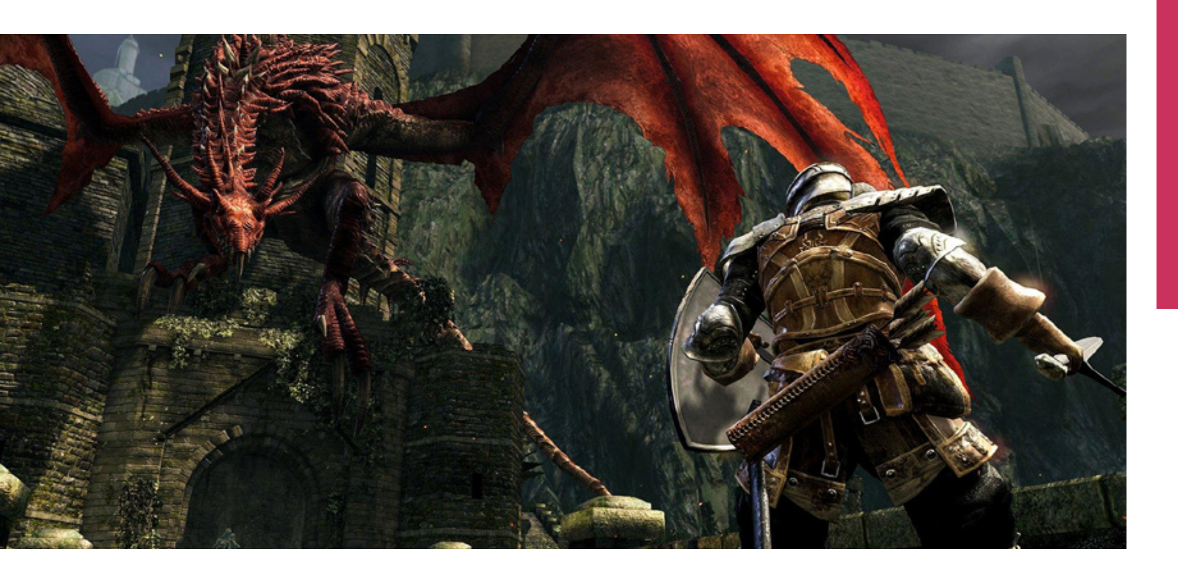


PS4 · XBOX ONE · PC

Hace un lustro, los videojuegos no significaban nada para mí. Por supuesto, llevo jugando desde que tengo uso de razón, pero siempre los había concebido como una forma maravillosa y sofisticada de perder el tiempo. **Al menos así fue hasta jugar *BioShock*.** Por un lado, porque por aquel entonces me sentía identificado con las ideas de Andrew Ryan y, por otro, porque era la primera vez que me encontraba un argumento que me pareciese auténticamente profundo. Gracias a *BioShock* descubrí las ideas de Ayn Rand —*La rebelión de Atlas* inspiró profundamente al juego— y las grandes novelas distópicas del siglo pasado —*Un mundo feliz, 1984*...—.

El siguiente salto en mi concepción del videojuego, aún más drástico del que supuso *BioShock*, fue gracias a *Dark Souls*. Si bien ya me había quedado claro que muchos títulos pretenden expresar ideas o sentimientos complejos, **los medios que usaban para hacerlo se me antojaban prestados de otras artes**, abusando de las cinemáticas y del texto. Generalizando hasta el extremo, me parecía que el videojuego separaba sus partes lúdicas de las narrativas, como si la experiencia consistiera en hacer una suerte de sudoku en el que, por cada cuadro completado, se premiara al usuario con un trozo de historia.

Dark Souls me enseñó que se están explorando otras vías. **El videojuego ofrece un lenguaje único: sus mecánicas.** Si la obra magna de *From Software* ha sido tan importante tanto para la historia del medio como para mí es porque añadió este componente a las narraciones tradicionales, de forma que no haya distinción entre sudoku e historia. Todo es una obra cohesionada. **Una que se cuenta jugando y que se juega narrando.**



REVIVIENDO LORDRAN EN LA **EDAD DEL *REMASTER***

Dark Souls Remastered llega a PS4 y Xbox One tan solo 7 años después de su lanzamiento original. Aunque lo hace aportando muy poco al título primigenio, ofrece una nueva oportunidad para descubrir esta obra maestra.

La primera vez que jugué *Dark Souls* no me enteré apenas de nada con respecto a su narración, como tantísima gente que llega a tener **la sensación de que el título carece de historia.** No obstante, esto no es en absoluto cierto. Como ya he comentado, la obra rompe con las herramientas que la mayoría de videojuegos han utilizado siempre para narrar, y un jugador acostumbrado a consumir tramas sin tener que esforzarse buscándolas puede sentirse desorientado.

Otro factor clave es **la no explicitación de su historia**, dejando multitud de cuestiones abiertas, y sacrificando lo concreto por lo global. También desconcierta el hecho de que el *grosso* de los acontecimientos haya sucedido antes de que el periplo de nuestro personaje dé comienzo, pareciendo que todo se limita a explorar Lordran… Y en realidad así es, pero **el papel del jugador es crucial** para entender la dinámica de lo que está pasando, si bien no es el protagonista auténtico. Para ilustrar mejor todo esto, voy a resumir lo que se cuenta en la introducción del juego.

En la **Edad Antigua**, el mundo estaba habitado por árboles gigantes e inmortales dragones. Todo era gris y neblinoso. **Lo único que pasaba era el tiempo**. La aparición espontánea del fuego conllevó la ruptura de esta neutralidad, surgiendo **la disparidad**: luz y oscuridad, alegría y tristeza, vida y muerte, dioses y hombres.

La esencia de la llama original se dividió en cuatro partes, tres de las **cuales fueron tomadas por el caballero Gwyn, la bruja de Izalith y Nito,** adquiriendo un poder sobrehumano. La última y más importante, la *Dark Souls,* fue a parar a las manos del **Furtivo Pigmeo**, que escapó con ella. Así, los tres grandes señores, liderados por Gwyn, plantaron cara a los dragones. Y vencieron, gracias a la **traición de Seath el Descamado**, un dragón que no había sido dotado de la inmortalidad de sus hermanos. La Edad Antigua había concluido y se inició una nueva era: la **Edad de Fuego**.

Pero la llama se empezó a apagar. Temiendo que esto supusiese el fin de los grandes señores y de la prosperidad de Lordran, **Gwyn hizo todo lo posible para avivar el fuego**. Tras multitud de intentos, consiguió ganar tiempo, pero se pagó un alto precio. Una maldición conocida como **Señal Oscura** empezó a asolar Lordran, de modo que sus habitantes nunca murieran del todo, sino que se fueran vaciando progresivamente. Así, las almas y la humanidad se convirtieron en drogas por las que todos los no muertos luchaban instintivamente, antes de convertirse en huecos.

Una de las medidas desesperadas de Gwyn para solucionar el problema de la maldición fue crear un refugio aislado donde se lleva- ▸

ba a aquellos marcados por la Señal Oscura, destinados a ser huecos: **el Refugio de los no muertos.** Allí aparecemos nosotros, en una celda, esperando nuestra propia debacle, hasta que un caballero nos lanza desde un agujero en el techo la llave de la celda que nos mantiene aprisionados.

Merece la pena detenerse en toda esta primera parte, que hace de excelente tutorial, y es **un genial resumen de las virtudes del juego** que muchos pasamos por alto en un primer vistazo.

Fuera de la celda vemos a varios huecos tan vacíos que no son capaces ni de percatarse de nuestra presencia. Apenas reaccionarán siquiera si les matamos para conseguir sus almas. En esa misma zona, y a través de unos barrotes, encontramos a un demonio enorme deambulando. De hecho, parece que está patrullando para vigilar las cárceles.

Acabaremos llegando a la primera hoguera, y comprobaremos que **el combustible de la llama son huesos.** También podemos ver, desde el ángulo correcto, cómo a lo alto de una gran estructura se alza otro de los demonios que ya habíamos visto. Al acercarnos, la criatura irrumpirá con un salto y nos hará frente. En clara inferioridad, no tendremos más opción que escapar.

En este rodeo, seremos sorprendidos al subir unas escaleras por una enorme bola metálica que destruye una pared. Si la atravesamos, vemos al caballero que nos salvó, a punto de morir e iniciar su ciclo como maldito. Nos revela que en su familia existe **el mito del no muerto elegido que liberará a los hombres de la maldición**. Nosotros somos su esperanza como él ha sido la nuestra.

No obstante, ¿cómo ha podido acabar muerto en una sala que no tiene acceso salvo el que acaba de abrir la esfera? Si observamos el entorno, apreciamos un boquete en el techo que casi pareciera apuntar al lugar donde se encontraba antes el gran demonio, sugiriendo que aquel le encontró y lanzó con todas sus fuerzas.

"EL NO MUERTO QUE LIBERARÁ A LOS HOMBRES DE LA MALDICIÓN"

Siguiendo con el camino, acabamos cayendo sobre el demonio del refugio para darle muerte en combate, ya armados y habiendo aprendido a defendernos. Cuando el silencio de su ida inunda el escenario, unos gruñidos interrumpen levemente la paz. Pensando en la situación, concluimos que el primer demonio —aquel que estaba junto a la celda donde aparecimos— debe encontrarse justo debajo de donde acabamos de luchar.

Esta sería **la lectura narrativa** que podemos hacer del tutorial. Nada se da masticado, sino que debemos ser nosotros los que nos hagamos las preguntas y nos respondamos, utilizando la cantidad de información que proporcionan los escenarios y los enemigos con sus propios movimientos y posiciones. **Lordran simplemente existe al margen del jugador, y no siente la necesidad de contarnos nada.**

Según salgamos del refugio y empecemos a ver la triste realidad de Lordran, comprenderemos que posiblemente haya habido muchos no muertos elegidos antes que nosotros, y que solo somos **una vuelta más de un ciclo eterno iniciado por Gwyn.**

Todo este tutorial puede interpretarse también desde **un punto de vista estrictamente mecánico**, resultando una lectura complementaria. Comprobémoslo.

Al salir de la celda, lo primero que vemos son huecos que no nos atacan, para que podamos **probar los controles sin miedo**. El gran demonio que patrulla las celdas a lo lejos es una advertencia de que posiblemente



DIRECTOR

HIDETAKA MIYAZAKI

...

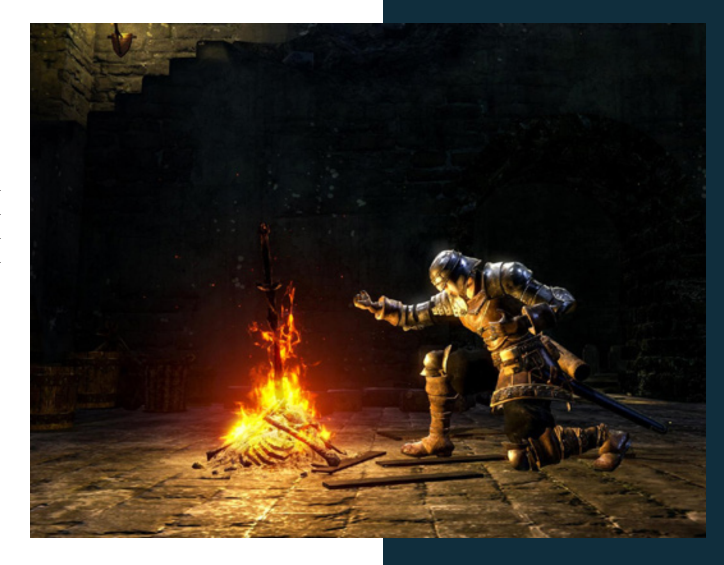
Presidente de *From Software* desde 2014, Miyazaki ha dirigido todos los juegos de la saga *SoulsBorne*, a excepción de *Dark Souls II*, del que fue supervisor.

—

"Un mundo bien diseñado podría contar su historia en silencio."

—

La obra de Miyazaki está fuertemente influenciada por las obras del *Team ICO*, *King's Field* y mangas como *Berserk* o *JoJo's Bizarre Adventure*.



tengamos que hacer frente a criaturas así, y además sirve de recordatorio al jugador de que quedan cosas pendientes para el futuro.

La primera lucha con el otro demonio del refugio está pensada para que no podamos vencerle. *Dark Souls* quiere hacernos entender que, a veces, si el reto nos supera, la mejor opción es escapar. **En *Dark Souls* no se trata de acumular puntos y porcentajes:** si puedes solucionar algo sin exponerte, hazlo.

Más tarde, la piedra que cae de sorpresa en la escalera es un claro aviso de que tenemos que estar en alerta constante —de hecho, en la siguiente región volverá a suceder, y esta vez puede matarnos fácilmente si bajamos la guardia—. Justo después de esto, encontraremos numerosos huecos que aumentarán sus funcionalidades ofensivas progresivamente, En definitiva, **se nos presentan todas las posibles situaciones a las que nos vamos a tener que enfrentar** en el resto del juego —eso sí, en su forma más simple—.

Por último, en el *boss,* el tutorial nos enseña que podemos caer sobre los enemigos y hacerles mucho daño inicial. Esta enseñanza será crucial, pues en el Demonio de Tauro —el siguiente jefe— podremos subirnos a una estructura y atacarle en la cabeza, haciendo el combate mucho más sencillo que si intentamos vencerle normalmente.

Otro punto que me gustaría tratar es cómo el juego aborda la muerte del jugador. Como es bien sabido, morir implica renacer en la última hoguera a causa de la maldición, habiendo perdido todas las almas que habíamos robado a los enemigos caídos, teniendo una única oportunidad de recuperarlas



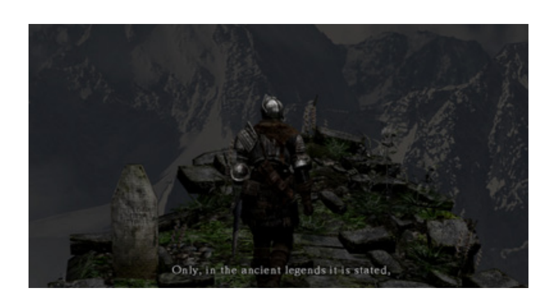
"CÓMO ABORDA LA MUERTE ACERCA AL JUGADOR A LA SITUACIÓN REAL DE SU PERSONAJE"

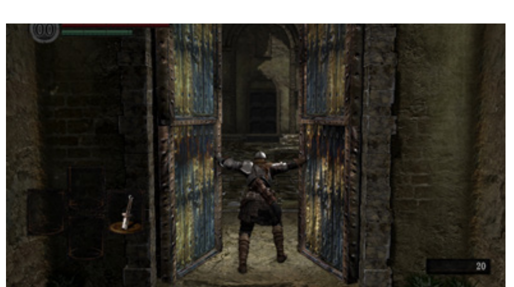
si alcanzamos el lugar de dicha muerte. **Avanzar en *Dark Souls* es casi tan difícil como sus famosos jefes** y, por tanto, tener que volver a repetir una zona —benditos atajos— no es muy agradable. Con una simple decisión mecánica, la obra consigue acercar al jugador narrativamente a la situación real de su personaje. Debemos ir con cautela, escudo en alto. **La muerte es en sí misma el tutorial principal.**

Esto se aprecia también en los combates contra los jefes. Salvo algún caso contado, se encuentran más o menos lejos de la hoguera más cercana, y a veces incluso es necesario superar enemigos para llegar. Eso quiere decir que **cada muerte implica un proceso mucho mayor que el simple hecho de volver a intentarlo**, obligando al jugador a centrarse y repensar su siguiente estrategia. Nuevamente, una sola decisión dota a los *bosses* de mucha mayor trascendencia de la que tendrían si, al morir, sencillamente comenzara el combate de nuevo. Lo uno encumbra, y lo otro banalizaría.

Pero esto no es *Dark Souls,* sino *Dark Souls Remastered*. Nunca sé cómo afrontar las reversiones. Al fin y al cabo, que **el juego original es una obra maestra del medio** no lo duda

Imágenes del juego





prácticamente nadie, y ya se ha dicho mil veces —mil y una, con esta—, pero lo cierto es que la remasterización en sí aporta poco más que una nueva oportunidad para quien no lo haya jugado.

Se agradece que hayan retocado **la iluminación, el online y, sobre todo, el rendimiento**, pero aún así a nivel gráfico no se nota mucha diferencia salvo que lo sometamos a una comparación explícita.

Creo que no merece la pena —no en esta ocasión— entrar a debatir si las remasterizaciones son buenas o no. En este caso, cualquier opción que sirva para dar a conocer una obra así a quienes no la hayan experimentado me parece perfectamente válida. A quien ya lo tenga en otra plataforma, no encuentro motivos para recomendárselo más allá de la pura comodidad de no sacar la consola del cajón.

No obstante, con *Remastered* o sin él, esta es una muy buena ocasión de volver a jugar a *Dark Souls*. Hacedlo con nuevas perspectivas, porque la obra está plagada de detalles que exigen un jugador más activo de lo que solemos ser.

Si nunca habéis jugado pensando en **el *lore***, hacedlo. Si nunca os habéis fijado en el **diseño de niveles**, hacedlo. Si nunca os habéis deleitado con la **arquitectura**, hacedlo —con permiso de *Bloodborne*—.

Seguid avivando la llama para que la Edad de Fuego nunca termine. **Encerraos con ella y arded.** Avivadla para poder seguir viendo las maravillas de *Dark Souls*.

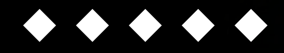
Posiblemente llegue un momento en el que os hayáis convertido en un Señor de la Ceniza, atrapados al calor de un juego que os enamora hasta lo enfermizo. Qué curioso: amor y enfermedad en una misma idea. **Bendita disparidad, y bendito fuego.** Ojalá no se apague nunca. O sí. ■



CRÍTICA

DETROIT BECOME HUMAN

POR **JUAN** TEJERINA



PLAYSTATION 4

He estado en el futuro y nada ha cambiado. La sociedad sigue siendo estéril, vacía de sentimiento, temerosa y débil. He paseado entre la gente del mañana, pero no he visto más que **el reflejo del pasado**. Los errores del ayer grabados a fuego en el ADN de aquellos cuya tecnología evoluciona mucho más rápido que su forma de concebir el mundo. Un mundo del que, en su arrogancia, siguen creyendo ser el centro.

He habitado la piel de aquel que siente cada mirada llena de recelo. Cada gesto de rechazo. Cada mueca de odio. Me he visto a mí mismo **a través de los ojos** de quien es diferente. He podido contemplarme en el reflejo de las pupilas de quienes abrazan su identidad y se niegan a moldearla en base a lo que los demás esperan. He necesitado refugiarme tras unas retinas cibernéticas para ver el mundo como un ser humano. Para hacerme preguntas que no puedo responder. Para pensar, aunque sea solo durante unos instantes, en aquello que me hace ser quien soy.

He vivido el abuso, la discriminación, el rechazo, el atropello y el pisoteo sistemático de mis derechos. La sociedad, débil y temerosa, me ha querido aplastar considerándome una amenaza sin tan siquiera darme una oportunidad. Me ha querido decir quién soy. Ha pretendido **negar mi identidad** e imponer la suya. Reducirme a algo mucho menor de lo que realmente sé que soy.

He sentido odio, rabia y frustración. Asco del ser humano. Asco de ser humano. Y a pesar de todo, he recorrido una senda de descubrimiento que me ha reencontrado con los motivos que me hacen ser lo que soy. Un simple humano.



DETROIT: BECOME HUMAN

Desarrolla: Quantic Dream
Distribuye: Sony
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 25 de mayo de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



El año 2038 no parece ser muy diferente del 2018. Visto desde fuera, parece un escenario de ciencia ficción, pero la realidad es que poco ha cambiado si me detengo a compararlo con los días que corren. Sí, en el futuro gozaremos de una vida **aún más automatizada,** pero las personas seguiremos siendo igual de débiles. La tecnología **nos traerá grandes avances**, pero ninguno capaz de elevarnos a una categoría de conocimiento y ética superiores.

No habrá coches voladores, pero las carreteras estarán totalmente automatizadas. Cientos de vehículos autónomos circularán por ellas con precisión matemática, **organizándose de forma óptima** para el tráfico de la ciudad. Grandes pantallas cubrirán los muros de los edificios, y aunque ya puedas ver algo similar en ciudades como Tokio, te aseguro que esto es aún más impresionante. La tecnología se habrá apoderado de lo cotidiano y revistas como la que tienes en tus manos serán sustituidas por ejemplares digitales e interactivos. Algo parecido a los eBooks, pero mucho más sorprendente.

La **novedad más destacable** es la forma en que la robótica ha irrumpido en nuestras vidas. En apenas veinte años, gozaremos de la compañía de **robots autónomos** que harán todas esas tareas que detestamos hacer. Y lo mejor de todo es que tienen un aspecto tan real que parecen humanos. De no ser por el pequeño led que luce en sus sienes, no sabría diferenciarlos de una persona de carne y hueso.

Resulta que los androides —o trozos de plástico como les llaman algunos— convivirán con nosotros. Podremos **adquirirlos en la tienda** de igual manera que podemos hacernos con cualquier electrodoméstico. Los habrá de diferentes gamas dependiendo de las funcionalidades que necesitemos. Un androide para el mantenimiento de la casa, el cuidado de los niños o para funciones administrativas son tan solo la punta del iceberg. **Profesionales en casi todos los ámbitos** estarán disponibles, de por vida, a un único golpe de tarjeta. Incluso podremos comprar a la pareja ideal, que —según promocionan— nos satisfará en todo aquello que deseemos. La alternativa ideal para aquel que no tiene tiempo que dedicarle al mundanal arte del cortejo. Por supuesto, dentro del catálogo nos encontraremos también con niños. La opción idónea para quien no quiera cambiar los pañales de un futuro y problemático adolescente. La vida dentro de veinte años es, sin lugar a dudas, mucho más cómoda y **mucho menos humana**.

"EN VEINTE AÑOS, LA VIDA SERÁ MUCHO MENOS HUMANA"

La llegada de los androides se traducirá en un **aumento del desempleo** en el corazón de una población que ve cómo poco a poco va **siendo sustituida por autómatas** en el ámbito profesional. Como consecuencia, las calles se coparán de manifestan-



EN LA PIEL DEL RECHAZADO

EN EL FUTURO **NO CAMBIA NADA**

Detroit: Become Human es un retrato de la humanidad de hoy y de ayer, en el mundo del mañana. Una humanidad que rechaza, aplasta y abusa del débil. Una humanidad que responde al diferente con odio. Una humanidad temerosa y frágil que es incapaz de tolerar.

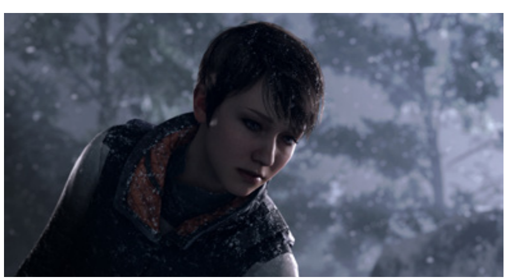
tes que le exigirán al estado una solución viable. Las reyertas, tan humanas como esperables, se sucederán **en contra de los androides** (y no de sus creadores). Aquellos que «han llegado para quitarnos el trabajo y el sustento». Porque la humanidad, ignorante como es, sólo necesita algo contra lo que descargar su ira. Y la conciencia de que los androides son máquinas **produce cierto alivio moral** entre golpe y golpe. Como que no es tan grave darle una paliza a alguien que actúa, piensa y habla como un ser humano, si por sus venas no corre sangre roja. Y así se excusan, se libran de toda carga moral y se convencen a sí mismos de que los androides no sienten. No padecen. Pues sólo son máquinas... ¿o no?

Los androides de *Detroit: Become Human* no son sino la manera con la que David Cage ha personificado los peores miedos y demonios de la humanidad. Hoy le tememos a la tecnología, pero también a la inmigración. Hoy le seguimos temiendo al diferente. Hoy seguimos abusando de los demás. Hoy **volveríamos a esclavizar al resto**, si las leyes nos lo permitiesen. Y es que hoy seguimos aplastando al débil y trabajando para que no se les pase por la cabeza unir fuerzas. **Seguimos oprimiendo minorías** y esforzándonos por recordarles cuál es su lugar. Incluso a veces nos sale bien la jugada y llegan a creérselo. Y de este modo nos las apañamos para estar siempre por encima, con una serie de privilegios que damos por sentados como **algo mínimo que nos merecemos** por haber elegido *tan bien* al nacer.

Cage nos relata la historia de **Kara**, **Markus** y **Connor**. Tres androides que nos harán vivir bajo su cibernética piel la desgracia de no haber nacido en el lugar correcto. Por su parte, **Connor** es **un androide de última generación**, equipado con los más notorios avances y enfocado al trabajo policial. Connor se verá en la obligación de trabajar codo con codo con el cuerpo de policía de cara a investigar crímenes relacionados con androides. Al parecer, han comenzado a tener lugar extraños sucesos que involucran autómatas. Algo que, de ser cierto, sería muy grave: pues **tienen prohibido atacar a sus amos**. Las vicisitudes a las que se enfrentará Connor a lo largo de su periplo van desde el *mobbing* laboral hasta el rechazo profesional por parte de sus compañeros. De nada sirve ser el más competente si no eres como los demás. ■

Imágenes del juego









Expresiones faciales de alto nivel

—

El apartado cinematrográfico está tan cuidado que las expresiones faciales de todos y cada uno de los personajes serán un punto clave a la hora de trabajar en torno a la empatía que despierta el título.

La historia de **Markus** es, posiblemente, la más diferente de todas. Markus es un **robot asistente** que cuida de Carl, un viejo artista que ha quedado postrado en una silla de ruedas a causa de los achaques de la edad. A diferencia de la mayoría de androides, Markus tiene una excelente relación con Carl, cuyo cariño casi paternal se ve reflejado en todas y cada una de las palabras que le dedica. Cada día, Carl y Markus cuidan el uno del otro. Y es precisamente el artista aquel que siembra en Markus la necesidad del descubrimiento de la identidad. Markus, **a través del arte** —e impulsado por los estímulos de Carl— es capaz de llegar a formularse preguntas de calado filosófico. Cuestiones que no sabe responder. Interrogantes que, según Carl, son los que **nos definen como humanos**. Es Markus quien abraza por completo su identidad y se rebela contra una sociedad que quiere hacerle creer que es menos de lo que sabe que es.

Por último tenemos a **Kara**, una entrañable androide **que ha sufrido abusos** por parte de su propietario. Un divorciado drogodependiente que relega en manos de Kara el cuidado de su hija Alice, así como el de toda la casa en general. Vivir en tus propias carnes los gritos de un cavernícola por cruzarte frente al televisor, o soportar sus constantes y despóticas órdenes mientras no te queda otra opción que obedecer, serán **momentos que nos revolverán el estómago** con un indigesto cóctel de odio y asco. Kara acabará desarrollando sentimientos maternales hacia la chiquilla y, por ella, **terminará rompiendo sus cadenas** y abrazando su identidad como ser vivo independiente.

Juntos, los tres, nos guiarán de la mano a través de una historia que observa la naturaleza humana desde diferentes prismas y nos invita a sacar **nuestras propias conclusiones**. Una historia que se irá formando a medida que avancemos, tomemos decisiones y observemos cómo todo se desarrolla frente a nosotros. Y es que en esta ocasión, el sistema de decisiones y consecuencias **resulta tan orgánico** que la historia se desarrolla con total naturalidad. En ocasiones, la falta de tiempo nos hará tomar decisiones incorrectas. En otras, no pensar con claridad nos llevará al desastre. Y gracias a eso, **a todos esos pequeños errores** que iremos cometiendo como androides, descubriremos que ser humano significa ser, precisamente, imperfecto.

Detroit: Become Human, nos plantea el eterno debate sobre aquello que nos define como humanos. Nos pregunta, sin disimulo, si seríamos capaces de aceptar como iguales a máquinas nacidas de nuestro propio ingenio. Máquinas que **han acabado por superarnos** y posiblemente reemplazarnos. Nos cuenta una historia de descubrimiento, que realza la identidad del individuo y nos pone en la piel del oprimido. Es, sin lugar a dudas, la obra más madura de David Cage. Un título que **no me ha dejado indiferente en ningún momento**, que he recorrido de principio a fin tratando de seguir mis principios. Equivocándome y aprendiendo de mis errores. Reflexionando sobre quién soy y cuál es mi papel en este mundo. Permitiéndome ver, desde el otro lado, lo difícil que puede llegar a ser vivir en el rechazo de una sociedad que te juzga —no por ser tú— sino por no ser como ellos.

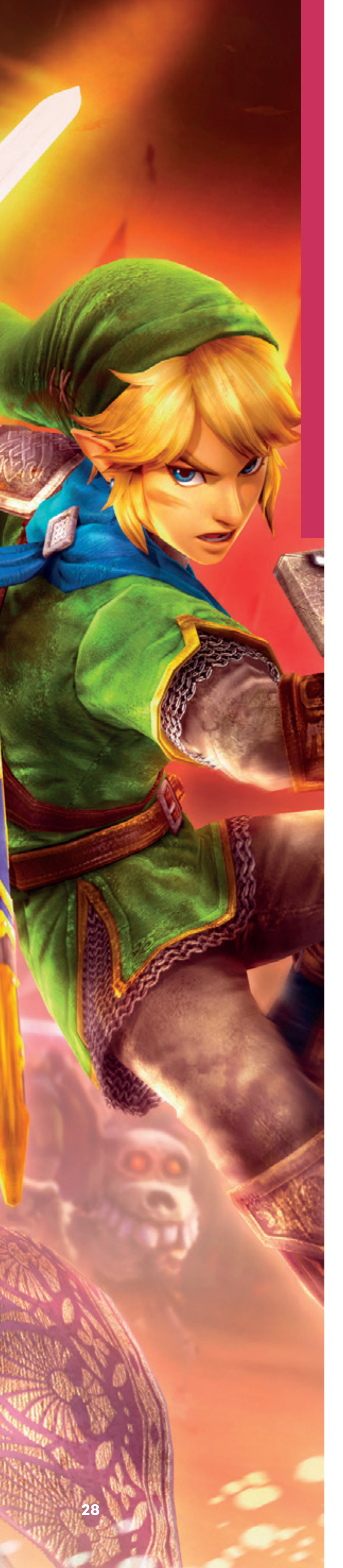
Una experiencia de juego formidable, y una magnífica invitación a la introspección. ■

"EL ETERNO DEBATE SOBRE AQUELLO QUE NOS DEFINE COMO HUMANOS "



"¿HUMANO O ROBOT?"

El despertar de la identidad de los androides será uno de los focos principales del juego. Si no son capaces **de sentir**, ¿cómo pueden sufrir tanto?



NINTENDO SWITCH

HYRULE WARRIORS **DEFINITIVE EDITION**

POR **JUANPE**PRAT



HYRULE RECLAMA **A UN NUEVO HÉROE**

Triunfar en el género *musou* puede parecer tarea fácil, pero no está al alcance de todos. Solo unos pocos pueden presumir de tener una aventura digna de este tipo de juegos.

Es inevitable asociar un tipo de juego a un tipo de jugador o de público; y lo mismo ocurre con géneros videolúdicos y sagas de videojuegos. Y es que creo fervientemente que **no cualquier producción puede permitirse el lujo de salirse de su piel** para meterse en otra distinta, aunque eso beneficie enormemente a la industria del videojuego. El reciente *God of War* ha sabido desprenderse de (casi) todo lo que le caracterizaba para emprender un viaje más hacia la madurez, como está sucediendo en cada vez más casos, con resultados más que buenos. Pero esto es así porque la base de la que se parte tiene unos planteamientos **con mucho potencial**, algo que no se puede dejar escapar ni en el caso de que se quiera hacer un título más desenfadado y más ligero como el que me ocupa aquí.

Hyrule Warriors: Definitive Edition es la enésima entrega de un *musou* desarrollado por Omega Force y Team Ninja, expertos en la materia, y una prueba más de que este género no es uno de segunda categoría, sino uno en el que solo pueden brillar aquellos con las capacidades adecuadas. Esta entrega reúne lo mejor de las versiones para Nintendo 3DS y Wii U, con todos los contenidos lanzados para ambas plataformas y también con las referencias a *Breath of the Wild*.

Estoy curtido en bastantes batallas masivas y antes siquiera de coger el mando, tuve bastante claro que las desarrolladoras japonesas habían hecho un muy buen trabajo. Ejemplos no me faltan: *Attack on Titan*, *One Piece: Pirate Warriors*, *Dynasty Warriors*, *Berserk and the Band of the Hawk* y recientemente *Fire Emblem Warriors*, que también fue lanzado para Nintendo Switch. La mayoría de ellos tiene en común que **no tienen asociado un género representativo**, algo que juega muy a su favor a la hora de ser juzgado por el usuario que los va a jugar, pero Hyrule Warriors es el debut de Link y Zelda en un mundo muy diferente al suyo y que no requiere de las mismas pautas o características de una entrega principal.

Esta versión definitiva no es el mejor *musou* al que he jugado, pero cuando uno se pone a los mandos de un título así **tiene que contextualizar** mucho y saber perfectamente la coyuntura que afecta a la producción. En este caso hablo de la tarea de llevar el universo *Zelda*, tan característico, tan místico, tan marcado, a una nueva área cuya principal distinción es enfrentarse

a miles de enemigos al mismo tiempo y correr por un mapa cumpliendo ciertas misiones.

Se me viene constantemente *Breath of the Wild* a la mente, pero creo que ni siquiera ese juego se asemeja a los *Zelda* más clásicos, por lo que no es la primera vez en varios años que la saga se atreve con algo diferente, aunque sea de estudios distintos.

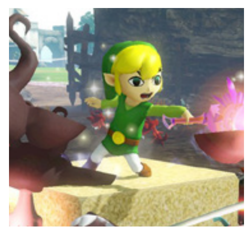
Hyrule Warriors: Definitive Edition es una muy buena alternativa para conectar directamente con los personajes más icónicos de la saga y con la leyenda que rodea al reino de Hyrule, sobre todo si a estas alturas uno no tiene mucha idea de qué va todo. La historia de *Zelda* está hecha a conciencia para que **cada juego se una reencarnación** del héroe, la princesa y el mal que amenaza al mundo. En esta era, Link vuelve a ser necesario para acabar con el mal que está a punto de llegar.

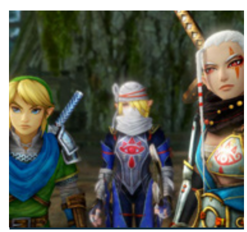
Aquí es donde entran en juego las circunstancias de las que hablaba antes y que explican por qué el resultado de esta aventura es bastante redondo. Omega Force y Team Ninja han sabido **captar perfectamente la esencia** de la saga *Zelda*. ¿Por la forma de jugar? En absoluto. Esta saga ha evolucionado demasiado a lo largo de los años, conservando solo aquello que le es imprescindible. Y esos ingredientes extra son los que han sabido transformar para darles una segunda vida y que funcionen perfectamente en un género tan ágil.

Además de poder luchar con algunos de los muchos personajes que ha dado esta saga, *Hyrule Warriors* ha introducido en el género *musou* mecánicas que cualquier fan de *Zelda* reconocería al instante. El uso de herramientas como **las bombas**, **el gancho** o **el arco** pasan de ser elementos principales dentro de la dimensión de plataformas que tiene *Zelda* a armas que usar contra enemigos más poderosos. Pero no es lo único, ya que el uso «plataformero» de estas herramientas también tiene su hueco en ciertos puntos del juego.

Imágenes del juego







"LA EDICIÓN DEFINITIVA SE MANTIENE FUERTE EN RESOLUCIÓN"

Cada enemigo vencido será una rupia en el bolsillo y las Grandes Hadas seguirán siendo unas aliadas magníficas para ayudar al Héroe del Tiempo a superar las pruebas más difíciles.

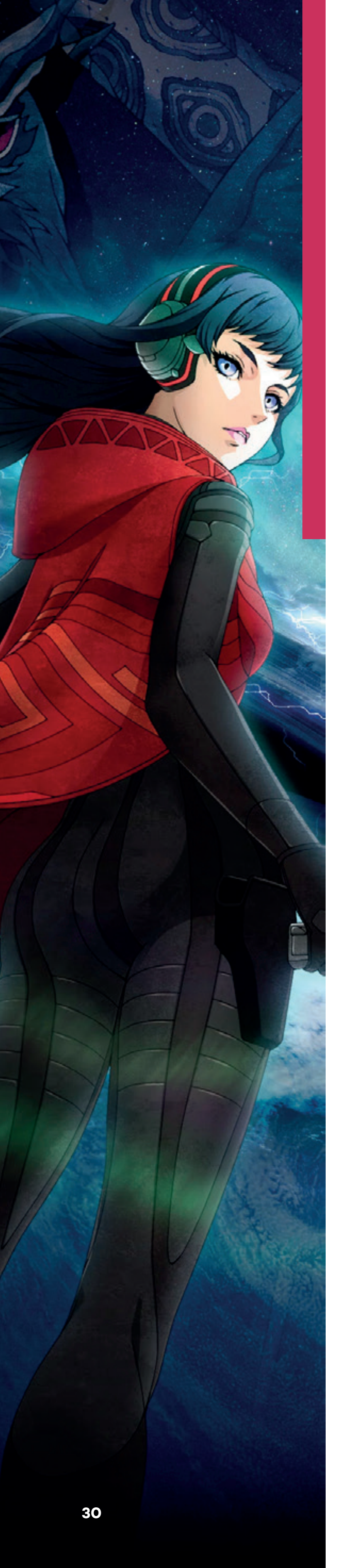
Lo único completamente original en este juego es su historia, la cual introduce personajes nuevos y de todas las entregas de *Zelda* para acabar darle algo más de variedad a una estructura conocida por todos. **Midna**, **Ruto** o **Impa** estarán presentes como personajes jugables dentro de cada una de los capítulos que conforman el juego. También estará **Linkle**, el personaje creado exclusivamente para este título.

Como en el resto de producciones del género, *Hyrule Warriors: Definitive Edition* permitirá la evolución de los personajes y su personalización a través de un **sistema de armas e insignias** que ya es bastante característico en el *musou*. Poder hacer más fuerte a los personajes conforme se va luchando es una de las bases de este género y será necesario para alcanzar las fases más avanzadas sin problema. Yo tuve que repetir alguna por exceso de confianza.

El resto del juego ofrece horas y horas de diversión que ya las quisiera un RPG para él. Además del modo historia, *Hyrule Warriors* pone a prueba al jugador a través de un **modo aventura** que imita a los juegos originales de 8 y 16 bits con misiones a cumplir dentro de cada una de las estancias disponibles.

Sin duda, *Hyrule Warriors* es una muestra más que buena del respeto y mimo con el que Omega Force y Team Ninja tratan las sagas que les caen en las manos para adaptarlas a un género que ellos tienen más que dominado. ■







SHIN MEGAMI TENSEI
STRANGE JOURNEY REDUX

POR **FERNANDO**BERNABEU





LUCHA JUNTO A DEMONIOS PARA SALVAR EL MUNDO

SMT: Strange Journey Redux no defrauda a los amantes de esta saga, a la vez que explora una temática que nunca antes había tocado la ya longeva franquicia.

La historia de *Shin Megami Tensei* es una de las más largas de esta industria, pues la saga se creó a finales de los 80 y todavía se sigue publicando título tras título. A pesar de que **hoy por hoy la variante más famosa de *SMT* que se puede encontrar son los *spin-off Persona***, la serie principal ha colocado muchos de los pilares que conforman los elementos que en la actualidad se dan por sentados en el género RPG. La variante *Persona* no es la única que se ha desviado de los títulos numerados de *Shin Megami Tensei*, pero el tema de adiestrar demonios y fusionarlos es una constante en muchos de ellos, como el que aquí se analiza: *SMT: Strange Journey Redux*.

El *Redux* del título está puesto porque el juego de 3DS **es un *remake* del título original que se lanzó para la Nintendo DS en 2009**, ***Strange Journey***, y porque añade muchas cosas nuevas y mejoras que lo hacen digno de volver a adquirirse aunque ya jugarais al original, cosa algo difícil porque no llegó a venderse en Europa. Sea cual sea el caso, desde ya os diré que estamos ante una nueva joya del catálogo de Atlus.

Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux va más allá del habitual entorno japonés de la saga, pues esta vez la historia se centra en **un grupo militar enviado por las Naciones Unidas para proteger la Tierra e investigar un peculiar suceso en el Polo Sur**. Una gigantesca cúpula de masa oscura está creciendo en la Antártica y amenaza con tragarse el planeta entero. Todos los intentos por analizar su interior mediande drones han sido en vano porque estos centinelas mecanizados sufren diversos accidentes al penetrar el Schwarzwelt (así han denominado esta cúpula desconocida). Debido a ello, el siguiente paso es enviar a un escuadrón con los mejores militares que el planeta puede ofrecer, momento en el que el juego empieza de verdad.

Para cumplir la misión, todos los militares, entre los que se incluye el protagonista, al que el jugador debe nombrar, poseen una especie de armadura de tecnología punta llamada Demonica. Tras los primeros compases del título, **la Demonica se actualiza misteriosamente con las opciones de reclutar, invocar y fusionar los demonios de dentro del Schwarzwelt** para que ayuden a navegar por el laberinto que supone la zona desconocida. Los menús de la Demonica son tan complicados ▸



"UNA ARMADURA PARA DOMINAR A LOS DEMONIOS"

Gracias a la armadura de tecnología punta Demonica y sus constantes actualizaciones, podremos iniciar conversaciones con los demonios que nos encontremos para reclutarlos. Más adelante se desbloqueará la opción **de fusionarlos** para conseguir demonios más poderosos.

como cabría esperar de un juego de rol puro, pero sí que es verdad que yo al menos he terminado acostumbrándome a navegarlos después de unas cuantas horas.

El reclutamiento de demonios sigue las pautas de los otros títulos en la franquicia *Shin Megami Tensei*. No se trata de debilitarlos y capturarlos, como en *Pokémon*, sino que **simplemente hay que hablar con ellos y convencerlos de que se unan al equipo**. Unas veces bastará con dar con las preguntas y respuestas adecuadas, pero otras habrá que sobornarlos mediante un poco de vida o magia (aquí se llama Macca) del protagonista, o puede que incluso con algún objeto del inventario. Siempre es posible negarse a sacrificar algo de vida, pero dependiendo del demonio es posible que las posibilidades de reclutarlo se vayan al traste.

Un truco para ser lo más efectivo posible en este ámbito está en fijarse en las fases de la Luna, mecánica muy típica de la saga. **Si está llena, será más difícil reclutar demonios porque la mayoría tendrán sed de sangre** y si el protagonista trata de dialogar con ellos, es posible que incluso se marchen de la batalla porque no consideran de recibo hablar con un humano. Sí, los *Shin Megami Tensei* pueden ser así de raros.

Aunque si solo se domina la parte de reclutamiento no será posible avanzar mucho, porque **lo que de verdad cuenta a la larga es la opción de fusionarlos en demonios mucho más fuertes y aterradores**. Este crecimiento debe ir de la mano del protagonista, pues el nivel que haya conseguido será el máximo al que llegarán las fusiones, y cualquier demonio por encima de ese límite es irreclutable aunque apruebe nuestra actitud.

"SUPONE UNA GRAN MEJORA RESPECTO AL ORIGINAL"

Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux supone una gran mejora respecto al original en varios frentes jugables, aunque aquí en Europa lo más seguro es que no lo podamos comparar bien porque el título de DS no traspasó la frontera. Sin embargo, me voy a tomar la libertad de enumerarlos para que os deis cuenta de la actualización que ha sufrido el juego **para que se acerque más a los estándares de los RPG actuales**.

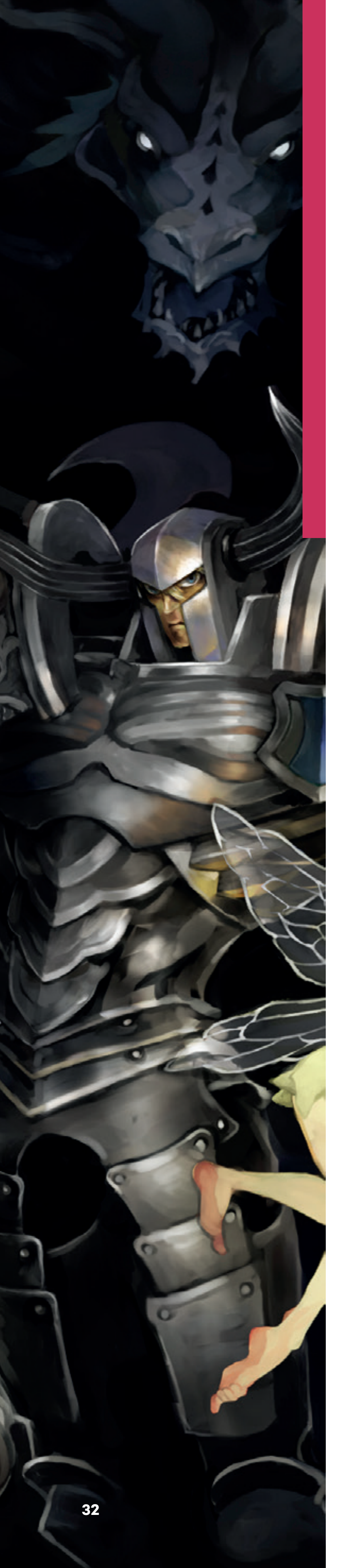
Una de las mejoras más importantes es que **es posible guardar en cualquier momento**, mientras que en el original había puntos de guardado repartidos por las mazmorras o en la nave principal. La otra gran mejora es que ahora no hay un límite de habilidades pasivas con las que se puede equipar la Demonica, por lo que es posible mejorar las que el jugador requiera sin miedo a solo poder equipar un puñado de ellas.

Otras mejoras corresponden al sistema de demonios, ya que en *Redux* es posible llevar a un equipo más numeroso y también **elegir qué movimientos podrá heredar el demonio fusionado**. Y teniendo en cuenta lo grandes que pueden ser algunas mazmorras, ahora es posible correr con el botón B, una característica muy bienvenida.

Dejando de lado la parte jugable, no sería un digno título de la franquicia *Shin Megami Tensei* si no tuviera una historia que enganchara. Y, desde luego, este no es el problema del título que nos atañe. Los nuevos añadidos como la historia de Alex o los finales que no estaban antes lo complementan todo de manera perfecta, pero como suele ocurrir con los RPG que Atlus lleva a Europa, **no está traducido al español**. Necesitaréis conocimientos de la lengua inglesa si lo queréis disfrutar de verdad, especialmente por la densidad del juego.

Con *Strange Journey Redux* os esperan algo más de 100 horas de contenido si lo queréis completar todo, pero para el jugador casual que solo quiere enterarse de la historia serán necesarias más o menos la mitad. Eso sí, os tienen que gustar los RPG de mazmorreo puro en primera persona, como por ejemplo los *Etrian Odyssey*.

No todo el mundo disfruta con este tipo de juegos, pero *SMT: Strange Journey Redux* bien merece un huequito en el catálogo de vuestra Nintendo 3DS. ■



PLAYSTATION 4

DRAGON'S CROWN **PRO**

POR **CARLOS**LORCA



HOMENAJE A LA **FANTASÍA**

Dragon's Crown Pro refresca con acierto este *beat 'em up* de ambientación fantástica.

Me apena no haber buceado en un género tan prolífico como es el *beat 'em up* porque es **historia viva del videojuego** y, aparte, porque no me permite saborear bien lo que es una Segunda Venida del género a través de *Dragon's Crown Pro*, el port del juego que vio la luz en PS Vita allá por el año 2013.

Dragon's Crown Pro es un canto a la fantasía medieval, al género de macarras y pandilleros **tan prolífico en los años 80** y a la progresivamente más obsoleta representación del *scroll* lateral. Se trata de una simbiosis muy bien ejecutada entre Vanillaware, el estudio desarrollador, y Atlus, la distribuidora que dio luz verde al proyecto tras años y años de trabajo por parte de George Kamitani. No es que se trate de un juego genérico, pero sí que puede antojarse como una segunda mirada o revisión a un conjunto de normas casi extintas a día de hoy. Cada jugador puede adaptarse la experiencia a su gusto escogiendo entre seis personajes distintos (amazona, elfa, enano, guerrero, hechicera y mago), cada uno con sus propias cualidades y armas.

Hay algo especialmente chirriante en la obra de Vanillaware: **el *backtracking***. *Dragon's Crown Pro* se divide en nueve niveles, cada uno con un camino que despejará, cada vez más, la neblina narrativa del juego (aunque esta es sencilla como ella sola). Tras una primera vuelta, el propio hilo argumental conducirá la jugador a volver a repetir los niveles tomando un camino alternativo en el que los escenarios, los enemigos y, sobre todo, el jefe final, cambian, pero no deja de sentirse como una versión 1.1 del nivel, en lugar de haber invertido tiempo en dibujar otro escenario y otra situación diferente. Quizá sea por mi escasa experiencia con el *beat 'em up*, pero detecto cierta **molesta sobrecarga de personajes en la pantalla**.

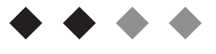
Es su mundo y los elementos fantásticos de este, donde Kamitani despliega todas sus virtudes como creativo. *Dragon's Crown Pro* es un despliegue de elementos históricos fantástico; figuras como el kraken, Medusa, los dragones, entes fantasmagóricos o zombis hacen **una perfecta simbiosis entre épocas muy alejadas entre sí** (los dragones son típicos de la fantasía medieval, Medusa pertenece a la mitología griega, el kraken a la escandinava y los zombies son iconos de la cultura popular actual). Los personajes son una declaración de intenciones en sí mismos, pues los enanos, los magos, los guerreros y los enanos forman parte del imaginario fantástico colectivo por antonomasia.

Hay que valorar a *Dragon's Crown Pro* como un homenaje hacia una vida repleta de imaginación y como **una muestra de respeto a una literatura muy abundante** en términos generales. Los diseños pecan de ser extremadamente hipersexualizados, pero Kamitani ya lo explicó hace tiempo en *Kotaku*: su objetivo no era otro que diferenciar su obra del resto de fantasía a través de la exageración y el atrevimiento.

Ya lo dijo Friedrich Schiller, dramaturgo alemán: «Solo la fantasía permanece siempre joven; lo que no ha ocurrido jamás no envejece nunca». Tiene gracia: Kamitani se hizo viejo y **solo quería rememorar lo que leía de joven**. ■

LITTLE WITCH ACADEMIA
CHAMBER OF TIME

POR **ISRAEL**MALLÉN



EL FANSERVICE
NO BASTA

Un argumento y unos gráficos fieles al anime de Trigger no son suficientes sin una jugabilidad a la altura.

No tengo problema alguno con el *fanservice*. Responder a los deseos de los aficionados a una saga brinda un placer sencillo y muy disfrutable. *Super Smash Bros.*, una de mis franquicias predilectas, nació con la idea de satisfacer al infante que soñaba con ver a Donkey Kong dejando la diplomacia a un lado y vengándose de Mario a porrazos. Bien ejecutado y aprovechando las virtudes de una diégesis lo suficientemente rica, **el *fanservice* es toda una celebración**. El óbice radica en valerse de una licencia popular, aunque sea entre un nicho de audiencia muy concreto, con mero interés crematístico. Por desgracia, *Little Witch Academia: Chamber of Time* pertenece al segundo grupo.

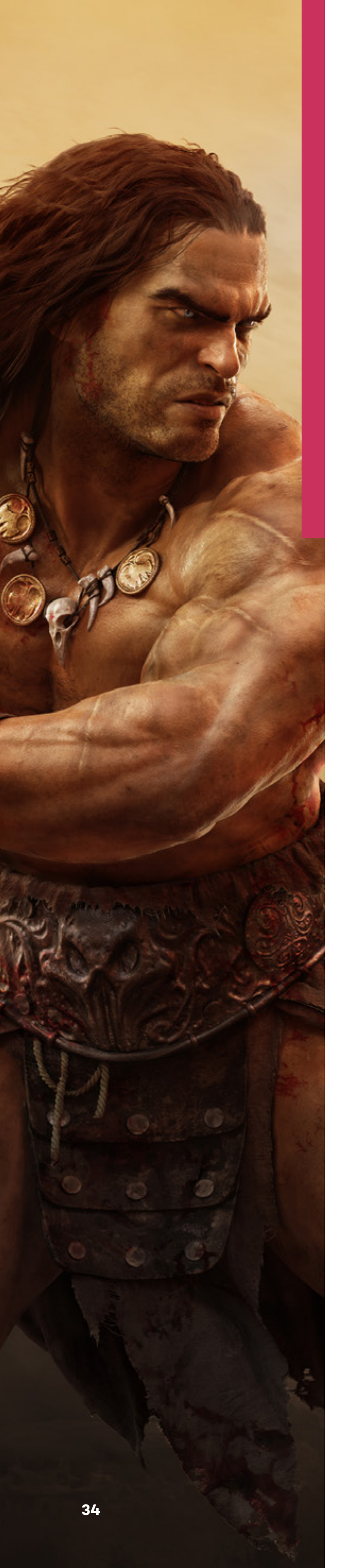
De poco sirve que las escenas de vídeo o la representación de Luna Nueva que contiene Chamber of Time sean fieles a la producción de Trigger si su valor como videojuego es tan escaso. Por bien reconstruidos que estén los habitáculos de las aspirantes a brujas, algo falla si trasladarse por el edificio implica soportar tiempos de carga propios de PlayStation 2. Del mismo modo, no vale de nada que pueda explorar varias mazmorras si el sistema de combate **no trasciende el *beat 'em up* de marca blanca**.

Anecdótico y poco profundo, apenas hay diferencias sustanciales entre controlar a Akko Karagi, Sucy Manbavar o Diana Cavendish. El propósito es más que evidente: que cualquier acérrimo de la serie pueda despacharse a gusto sin importar su pericia a los mandos. No espero lides complejas **ni un *Bayonetta* con lolis**, pero sí un sistema de combate mínimamente profundo, algo más exigente y que marque la diferencia llevando a uno u otro equipo. Es una lástima que APLUS no haya sido capaz de aprovechar el inmenso carisma que derrochan las jóvenes brujas en los combates. Sí se percibe en las escenas de vídeo o en las conversaciones, pero el mérito del estudio en ello es nulo en tanto que beben directamente del anime.

«Un corazón creyente es tu magia», diría Shiny Chariot, bruja legendaria e ídolo de Akko, para animarme a sacar algo positivo de esta experiencia. Pero no puedo. APLUS añade una gran variedad de elementos, pero ninguno con el suficiente tino. **Persigue la cantidad, jamás la calidad**.Hay un árbol de habilidades para mejorar a las protagonistas, pero es olvidable en tanto que apenas repercute en un combate verdaderamente plano. La jugabilidad relajada, basada en la exploración de Luna Nueva y en conversaciones, es estéril por más que beba directamente del anime. La variedad de este apartado es nula, ya que apenas consiste en ir de una habitación a otra y en llevarle un objeto a un personaje determinado.

Un combate sin profundidad, recadeo y una licencia potentísima completamente desperdiciada. Podría recurrir al tópico de que «satisfará a los fans del anime» y cerrar esta breve crítica, aunque estaría mintiendo. Si no ha sido capaz de encandilarme a mí, que derramé más de una lágrima con los últimos capítulos de la serie, no espero que lo consiga con nadie que haya terminado la educación obligatoria. No es nefasto, pero sí **demasiado complaciente**, lo peor que puede ocurrirle a un título inspirado en una licencia. ■





XBOX ONE · PLAYSTATION 4 · PC

CONAN **EXILES**

POR **ALEJANDRO**CASTILLO







DESIERTO DE **OPORTUNIDADES**

Funcom tropieza a la hora de adaptar el mundo del bárbaro más icónico al terreno multijugador de hoy en día.

El yermo despiadado del universo de Conan el Bárbaro nos espera en uno de los lanzamientos más sonados en la escena multijugador. Funcom, quienes ya probaron suerte diez años atrás con *Age of Conan: Unchained*, vuelven a la carga con *Conan: Exiles*, una suerte de sucesor espiritual actualizado a las mecánicas de los tiempos que corren. **La travesía del proyecto no ha sido la más tranquila.** Si bien debutó el pasado año a través del programa de acceso anticipado en Steam, gozando de una cifras de ventas que alcanzaron el medio millón de unidades en poco tiempo, la euforia colectiva se disipó tan pronto comenzaron a salir a relucir sus principales carencias.

A primera vista consigue seducir con facilidad. Estamos ante el típico MMO de supervivencia donde se encuentran añadidas diferentes facetas que enriquecen la fórmula, como es el caso de la construcción de edificaciones y del sometimiento de jugadores o personajes controlados por la máquina ante nuestros propios intereses. No es nada que no hayan probado —en parte— otros compañeros de género. Nombres propios de la talla de *Rust, Ark: Survival Evolved* o el mismo *7 Days to Die* ya coquetearon con mayor o menor fortuna con la mezcla de estos componentes. Sin embargo, la compañía ha intentado ir más allá de la superficie, dejando al alcance del jugador una herramienta capaz de elaborar estructuras complejas a partir de *sets* predefinidos. Desde bastiones, pasando por pequeñas casas, pueblos, etcétera.

Este tipo de obras, tal como ocurriría con los anteriores mencionados, pecan de excesiva ambición a la hora de trasladar sus ideas de juego a la práctica. **Lo que encontré al ponerme a los mandos de mi propio exiliado fue la antítesis de su descripción.** Construir, por ejemplo, supone una cantidad insana de recursos obtenidos previo 'farmeo'. Tampoco es que sea muy divertido hacerlo; no obtendremos ningún ápice de información mediante la ventana contextual a la hora de obtener objetos, sino que estará en manos del jugador identificar qué es qué por su presencia en la pantalla. Siendo importante hasta el más mínimo píxel, tampoco ayuda que el aspecto visual logrado sea, como poco, deficiente para las características que dispone tras la pantalla.

Me da la sensación de que todavía necesitaría pasar unos cuantos meses 'en el horno'. Las condiciones que reúne en su lanzamiento completo no son todo lo óptimas que cabría esperar. Ya no hablo concretamente de aspectos jugables, sino de rendimiento y depurado del código en línea, algo fundamental para un título de fuerte arraigo online. Quizá la clave —entre otras cosas— sea que el desarrollo en las dosconsolas le haya venido grande para los recursos que dispone el estudio. De hecho, PlayStation 4 y Xbox One son las que han salido más perjudicadas del trío, contando con más problemas en forma de bugs que su homólogo para compatibles. En definitiva, *Conan: Exiles* se ha quedado en la orilla a la hora de ejecutar el planteamiento del mundo de Conan el Bárbaro. ■

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

TENNIS WORLD **TOUR**

POR **ALEJANDRA**PERNIAS



DOBLE FALTA DEPORTIVA

Uno de los regresos del tenis se queda a medio gas.

Hace unos días me hice con mi entrada para ver la última competición de tenis del más alto nivel. **Llevaba unos años esperando el regreso de algo que me devolviera la ilusión por este deporte tan exigente.** Parecía que lo había encontrado con *Tennis World Tour* así que me decidí a acudir a la pista para comprobar si era capaz de volver a disfrutar desde la grada y sentirme como si estuviera disputando uno de esos partidos.

Ya con mi sitio asegurado todo me resultaba bastante vistoso, puro deporte de ese que se había perdido con los años. En mis paseos por el recinto pude descubrir la academia de tenis. En este espacio todos los aficionados podían aprender las habilidades y el control para dar el máximo en su carrera deportiva, desde lo más básico hasta las técnicas más especiales para batir al rival en el campo. Me apunté a algunas clases y me sirvieron para nutrirme de conocimientos y comprender mejor las jugadas de lo que había ido a ver. Era capaz de devolver esa bola que se cernía sobre mí a 200 km/h. Gracias a esto me pareció más accesible e intuitivo, ya estaba preparada para situarme en mi palco y disfrutar.

Siempre he estado acostumbrada a que el tenis, desde esta grada, marcara la trayectoria de la bola, que hubiera ciertas facilidades. En *Tennis World Tour* no pasa esto: **los saques, el peloteo y el revés son más simulación que nunca.** Eso sí, siempre es posible elegir ver un partido más realista y cercano a la élite o uno más liviano que recuerda a otros grandes tiempos del tenis. Sin embargo, **la experiencia me ha parecido algo tosca** y sosa. Le falta un punto que no parece que vaya a evolucionar, ese toque que engancha y que a mí no ha conseguido conquistarme.

Los movimientos de los tenistas profesionales en la pista no parecen demasiado reales, le falta ese atisbo de soltura para que todo se antoje natural y fluido. Más bien **tuve la sensación de que estaba ante 24 robots de la ATP y 5 la WTA**, que ejecutaban ciertos golpes obedeciendo una orden, no me he sentido dentro del tenis. Otra de las grandes decepciones fue la de no poder ver a Rafa Nadal machacando al rival ya que no tenía licencia para entrar en el elenco.

Lo más interesante es que con esta entrada de *Tennis World Tour* pude viajar por el mundo en un Modo Carrera bastante interesante. Acompañé a un jugador amateur, he sido testigo de su crecimiento como deportista de élite y he visto cómo ganaba, desde los torneos más sencillos hasta llegar a los de mayor renombre, pasando por todo tipo de pistas oficiales. He visto cómo mejoraba consiguiendo experiencia y mejorando golpes o resistencia. Ha sido la situación más enriquecedora de este *Tennis World Tour.*

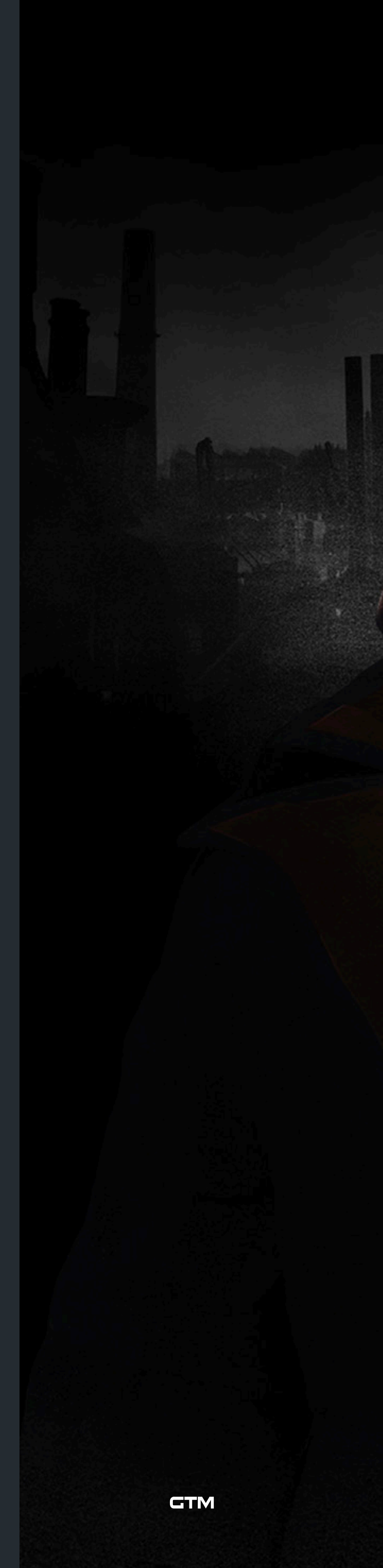
Tras pasar bastantes horas en la grada observando los partidos, los movimientos y las modalidades **la experiencia no me ha resultado provechosa**, es algo pobre y con muchas cosas que mejorar. No volveré a repetir en esta grada. ■

Vampyr.

por Borja Ruete

La lucha entre la razón y la pasión ha preocupado al ser humano desde antiguo. Somos los únicos capaces de reflexionar, pues tenemos el privilegio —o la maldición, según se mire— de conocer nuestro destino final, que no es otro que el de **la muerte**. Como especie, vivimos en sociedad y, por lo tanto, nos hemos dado unas reglas para convivir. Se trata de una serie de pautas de comportamiento que se heredan en parte, pero que cambian en función de la época histórica y de cada comunidad de personas.

Frente al logos, los **apetitos naturales**, entre los que se encuentran el ansia de poder y las necesidades de sexo y sustento. El hecho de controlar estas pulsiones y encerrarlas en la prisión del raciocinio siempre ha estado en la mente del hombre. Lo reflejan filósofos como Descartes o Spinoza, que juzgaban los impulsos como debilidades del alma, al contrario que David Hume, que daba la vuelta a los preceptos de Séneca y decía así: «La razón es, y sólo debe ser, esclava de las pasiones, y no puede pretender otro oficio que el de servirlas y obedecerlas». En cambio, el filósofo romano abogaba por el virtuosismo y por el control estoico de las emociones.




PULSA START · VAMPYR · DESARROLLA: DONTNOD · PLATAFORMAS: PC · PLAYSTATION 4 · XBOX · LANZAMIENTO: 5 DE JUNIO DE 2018



En el corazón del Imperio Británico vive Jonathan Reid

No debía ser sencillo mantener a raya los instintos viscerales en la antigua Roma, o al menos eso se trasluce del reinado de ciertos personajes, véase Tiberio, Cómodo o **Heliogábalo**. Parafraseando a la revista *Jot Down* y al autor del texto, Rubén Díaz Caviedes, «tan *hardcore* era Heliogábalo comparado con otros malos de Disney que el recato y el pudor de los historiadores, de hecho, mantuvieron su recuerdo fosilizado a través de la historia como si fuese un mosquito en ámbar». Su imperio de terror y extravagancia duró tan solo cuatro años, pero en ese periodo «ejerció la prostitución, practicó el *bondage*, ofició sacrificios humanos, se casó con dos hombres, reclutó un ejército de putas, construyó una torre de suicidio e intentó cambiar de sexo quirúrgicamente». No es de extrañar que con esas credenciales acabara asesinado por la guardia pretoriana, que lo ahogó en las letrinas y luego arrastró su cuerpo a caballo por toda Roma. Su viaje finalizó en el fondo del río Tíber y su persona quedó destinada a ser olvidada para la eternidad, ya que el Senado ordenó borrar todos los registros y prohibió la mera mención de su nombre. No lo consiguieron.

Los valores cambian, pero la naturaleza del ser humano se ha mantenido a lo largo de toda nuestra existencia. Ante todo, somos criaturas emocionales revestidas de razón y de pensamiento crítico. Ese **inestable equilibrio** entre ambas naturalezas se inclina hacia un lado u otro, nos persigue y carcome la mente con remordimientos, siempre cimentados sobre la estructura de valores de cada sociedad.

Milenios después de que el cadáver de Heliogábalo desapareciera en las aguas tiberinas, Reino Unido sustituyó a otros imperios en la cima de poder. No obstante, tarde o temprano, las potencias se tambalean y pierden su esplendor. En el corazón del Imperio Británico vive el doctor **Jonathan Reid**, un hombre de ciencia. El Londres de aquel entonces no es la ciudad que hoy conocemos, sino la urbe industrial de 1918. La capital británica está sumida en la decadencia más absoluta, ya que las condiciones de insalubridad han permitido que las enfermedades campen a sus anchas, se incrusten en la suciedad de las paredes y pervivan en los cuerpos de los más desdichados. Como médico, el Dr. Reid tiene la obligación de erradicar la plaga y salvar a los ciudadanos. Sin embargo, en las vaporosas calles londinenses, las noches esconden una terrible realidad: los vampiros. Los no muertos viven entre la gente, se alimentan de su sangre y actúan arropados bajo el manto de la oscuridad. Entre la bruma se perfila el semblante de Jonathan Reid, que se destapa como uno de ellos.

Los seres sobrenaturales de *Vampyr*, el nuevo proyecto de DONTNOD Entertainment, estudio responsable de *Remember Me* y *Life is Strange*, no emplean el término ´vampiro´ para autodenominarse. En el universo del juego, se les conoce como ´Ekons´.

"LOS VAMPIROS SE AUTODENOMINAN COMO EKONS"



"COMO EMINENTE CIRUJANO, JONATHAN REID FUE ALABADO POR SUS COMPAÑEROS ANTES DE LA GUERRA. ES UN CIENTÍFICO APASIONADO POR EL PROGRESO Y POR EL CONOCIMIENTO"

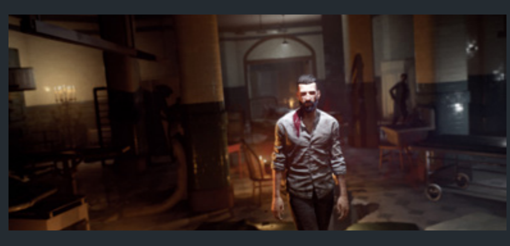
Se trata, tal y como subraya el director narrativo del juego, **Stéphane Beauverger**, en **entrevista con *GTM***, de «lo más cercano a la figura tradicional del vampiro, aunque hay otros». Por ejemplo, los `Vulkods´ son más bestiales y primitivos, seres extremadamente territoriales. «Tenemos otras criaturas mucho más discretas. Algunos vampiros los llaman `Skals´. Tienden a esconderse en alcantarillas y cuevas, y lo hacen para huir tanto de humanos como de otros vampiros».

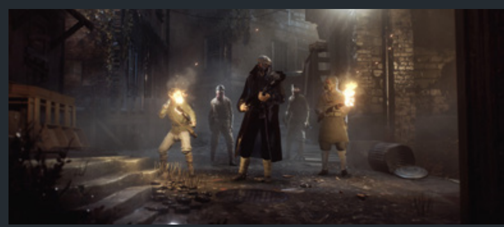
Jonathan es una especie de lobo solitario que lucha sus combates por sí mismo. Sea como fuere, «tendremos la posibilidad de **entablar relaciones con aliados** que nos proporcionen información o nos den acceso a objetos raros o ingredientes de *crafteo*», desvela Beauverger. Por su condición de vampiro, uno puede suponer que el médico vaya convertir a otras personas en chupasangre para que se unan a sus filas. Sin embargo, el director narrativo desmiente ese punto y afirma que no han implementado una mecánica per se, aunque avanza que el protagonista «tal vez experimente y se enfrente a una situación así durante su periplo».

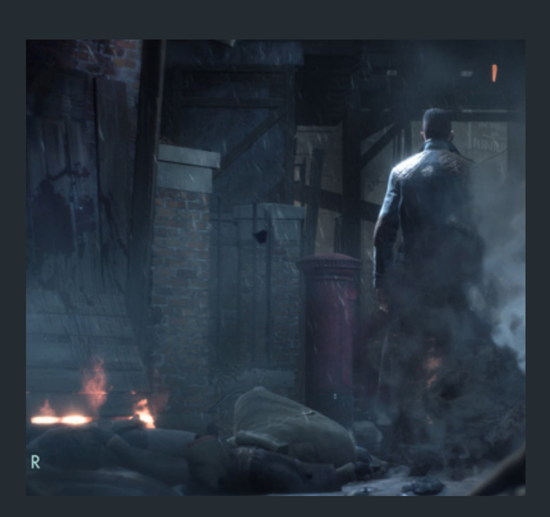
«Como eminente cirujano, Jonathan Reid fue alabado por sus compañeros antes de la guerra». En palabras de Beaverger, es «un científico apasionado y fascinado por el progreso de la ciencia y por el conocimiento inexplorado que está por descubrirse». Por suerte o por desgracia, con su conversión «se ha transformado en un depredador que miente sobre su verdadera naturaleza a todos los mortales con los que conversa». Aun así, **él no ha elegido ser como es**, de manera que tiene que aprender el modo de lidiar con su nueva condición. «Trata de mantener una mente racional mientras investiga la paradoja biológica en la que ha mutado. Esta dualidad, que es el núcleo del proyecto *Vampyr*, queda plasmada en el personaje de Jonathan Reid: la ciencia contra lo sobrenatural, el conocimiento versus la creencia». ¿Sucumbirá a sus instintos o escuchará la voz de la diosa Razón?, se preguntará el lector. Todo depende de las elecciones.

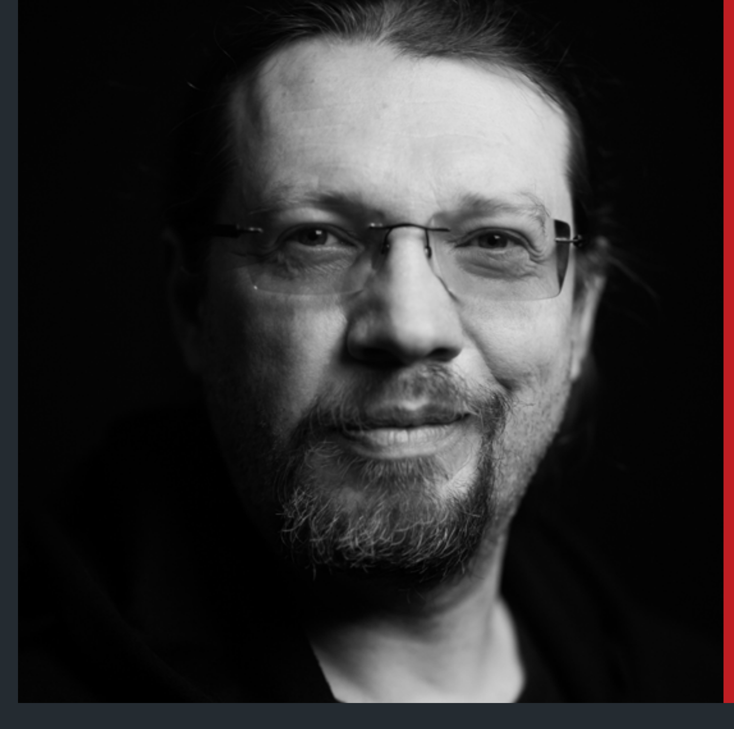
Según Beauverger, en DONTNOD siempre buscan contar historias con protagonistas tridimensionales y personajes memorables. Reconoce que al tratarse de un Action-RPG, el tí-

Imágenes del juego









Stéphane Beauverger

—

Beauverger se ha encargado del componente narrativo de *Vampyr*

tulo no está conducido siempre por la narrativa, pero también enfatiza en que eso no elimina su **intenso componente emocional**. «Como el título posiciona al jugador en la delicada situación de elegir a su próxima víctima, cada vez que muerdas a un ciudadano inocente tendrás que hacer frente a las consecuencias y al impacto que la muerte ha producido en la gente superviviente —amigos o familiares de tu víctima—». Diseminados por todo Londres, el personaje se encontrará con más de sesenta personajes de perfiles muy diversos: enfermeras, doctores, policías, predicadores, periodistas, prostitutas, soldados, etc, todos ellos de diferentes estratos sociales y con sus propios perfiles psicológicos. «Queremos que el usuario sienta que ha arrebatado la vida de un ser consciente que tenía sus pensamientos, emociones, esperanzas y problemas», recalca.

Todos las obras del equipo francés comparten la narrativa y los personajes fuertes pese a que la temática sea diferente. La visión de de su director narrativo es que «*Life is Strange* trata sobre convertirse en adulto, hacer sacrificios y aceptar las consecuencias de estos. *Vampyr* te invita a asesinar, pero se pregunta si es bueno que lo hagas y **te obliga a vivir con las consecuencias** de las decisiones que tomas». La mayoría de videojuegos, reflexiona, ofrecen a los jugadores un gran poder sin que el protagonista se cuestione sus acciones: «Simplemente piden que ganes y que superes todos los obstáculos del camino. En *Vampyr*, proporcionamos una idea más ambigua de lo que es el bien y el mal, y permitimos a los jugadores reaccionar a los eventos a su manera sin que piensen erróneamente si está ´jugando bien o no´».

Para el máximo responsable de la historia del juego, «los principios del siglo XX fueron una época maravillosa con muchos descubrimientos científicos». La producción del estudio francés se ambienta en Londres por varios motivos. Considera que la ciudad se constituye como «el lugar perfecto» para su historia, puesto que deseaban regresar a «las **raíces góticas y románticas** de los mitos vampíricos». Resultaba interesante, asimismo, «incorporar amenazas sobrenaturales en esta frágil era de la razón».



Debido a la epidemia, Londres está «completamente desorganizada». **Nadie se sorprende al toparse con un cadáver** en las calles, algo «muy conveniente para un vampiro que debe alimentarse con regularidad y matar». Además, el protagonista muestra su lado humano al «usar sus habilidades médicas para ayudar a curar la enfermedad en la ciudad», añade Beauverger. Otra vez aparece el conflicto entre la razón y la pasión.

La mal llamada **gripe española** mató a más de cincuenta millones de personas en todo el mundo. Y digo ´mal llamada´ porque está probado que la pestilencia no se propagó desde España. Según publica el diario El País, «en 1918, el mundo estaba en guerra y muchos Gobiernos tenían un incentivo (digamos que mayor que de costumbre) para culpar de una enfermedad devastadora a otros países. En estas circunstancias, es probable que una enfermedad reciba multitud de nombres diferentes, y eso fue exactamente lo que ocurrió». Cuando la gripe llegó a España, ya se habían registrado casos en Estados Unidos y Francia. «Sin embargo, los españoles no lo sabían, ya que las naciones beligerantes habían censurado las noticias sobre la gripe para evitar minar la moral (los médicos militares franceses se referían de manera críptica a ella como la *maladie onze*, la enfermedad once)».

En territorio español se la denominó **`soldado de Nápoles´** debido a una zarzuela que en estos momentos triunfaba en Madrid. Desde entonces, y gracias a la neutralidad de España en la guerra, «los periódicos locales informaban debidamente de la devastación que el soldado de Nápoles iba causando a su paso, y las noticias viajaron al extranjero. A principios de junio, los parisienses, que desconocían los estragos que la gripe había causado en las trincheras de Flandes y Champagne, se enteraron de que dos terceras partes de los madrileños habían enfermado en solo tres días. Sin ser conscientes de que llevaba más tiempo entre ellos que entre los españoles, y con un empujoncito de sus Gobiernos, los franceses, los británicos y los estadounidenses empezaron a llamarla la `gripe española´».

Cabe destacar la inteligencia del estudio a la hora de integrar las mecánicas relacionadas con la enfermedad. «Desde el punto de vista del vampiro, la calidad de la sangre significa más o menos puntos de experiencia cuando quita una vida. Por culpa de la epidemia de gripe española, la salud de todos los habitantes de Londres tiende a empeorar. Lo bueno es que como Jonathan Reid es doctor, tiene la capacidad de **producir medicinas** para mejorar la salud de los pacientes». Aunque Beauverger se refiere a ello como «muy maquiavélico», el médico-vampiro puede elegir «mantener la salud de sus víctimas con el objetivo de aliviar su sed con sangre de mayor calidad». Por otra parte, a través de la interfaz, el jugador visualiza las características de cada ciudadano, incluso la calidad de su sangre.

De la misma forma que el protagonista se plantea su propia moralidad, el juego induce a la persona a reflexionar sobre sus acciones. **Philippe Moreau**, director de *Vampyr*, también ha respondido a las preguntas de *GTM* y ha hablado largo y tendido sobre esta cuestión: «El Dr. Jonathan Reid se debate entre su deseo de curar a la gente y su necesidad de sangre. Esta **dualidad** encarna el verdadero corazón del juego, y dicha cuestión es la que va a motivarte a tomar decisiones durante la partida».

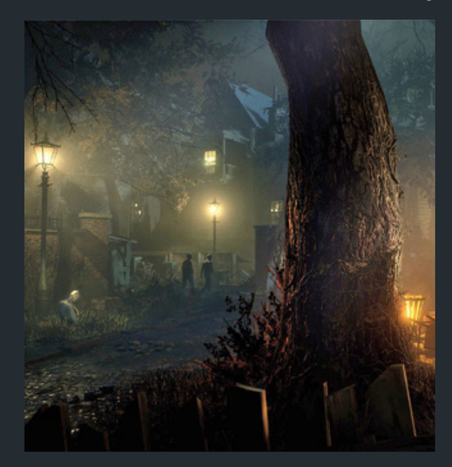
Bajo su condición de médico, los habitantes londinenses van a requerir su ayuda en muchas ocasiones. «Dispondrás de la habilidad de preguntarles sobre su enfermedad y de elaborar medicinas para salvarlos». Como vampiro, las necesidades son muy distintas. **El monstruo en su interior** le insta a «sacrificar a las personas» que una vez ayudó, porque beber su sangre le confiere mucha más experiencia de la que obtiene al luchar contra enemigos. «Deberás elegir a quién matar y a quién salvar. ¿Eres un vampiro tipo Dexter, que solo se alimenta de criminales y de personas nocivas o eres más como Jack el Destripador, que arrebata múltiples vidas para disfrutar de su inmortalidad y de tener el control sobre tus habilidades sobrenaturales?», inquiere. «Esta es una evolución única de los RPG y queremos asegurarnos de que las personas que jueguen a *Vampyr* escriban sus propias historias».

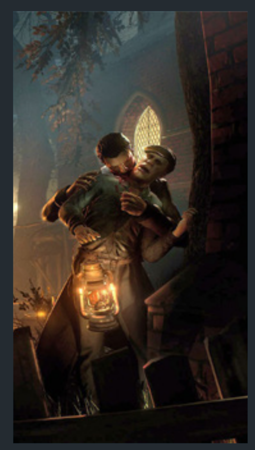
"¿POR QUÉ SALVAR A ESTE PERSONAJE Y ASESINAR A OTRO? ¿NO TE GUSTABA SU ACTITUD? ¿MERECE MORIR ALGUIEN QUE NO COMPARTE TU OPINIÓN? ¿QUIÉN ES EL MONSTRUO ENTONCES?"

En este punto vuelve a intervenir Stéphane Beauverger. Recalca que han intentado recrear «humanos creíbles», gente con «problemas, tendencias egoístas y defectos, como el resto de nosotros». Las personas son capaces de hacer el bien y el mal, «especialmente durante epidemias mortales». Todos los personajes «tienen buenas razones para actuar como actúan». Depende del jugador investigar las motivaciones y recabar datos. **El doctor puede matar a cualquiera**, «incluso a su propia familia o a sus mejores amigos». Lo que el título intenta es que el jugador piense sobre sus decisiones y su moralidad: «¿Por qué salvar a este personaje y asesinar a otro? ¿Es porque no te parecía simpático? ¿No te gustaba su actitud? ¿Merece morir alguien que no comparte tu opinión? ¿Quién es el monstruo entonces?», reflexiona. Las cosas no siempre son blancas o negras. Por ejemplo, hay «un matón que estafa a gente pobre, pero podría estar utilizando ese dinero para salvar a su hijo enfermo». ¿Le quitarías la vida?

En las calles serpenteantes de la vieja urbe victoriana se halla un bar regentado por una pareja, Tom y Sabrina. El doctor Reid traspasa sus puer-

Imágenes del juego





Las decisiones serán cruciales en el desarrollo del juego



Philippe Moreau

—

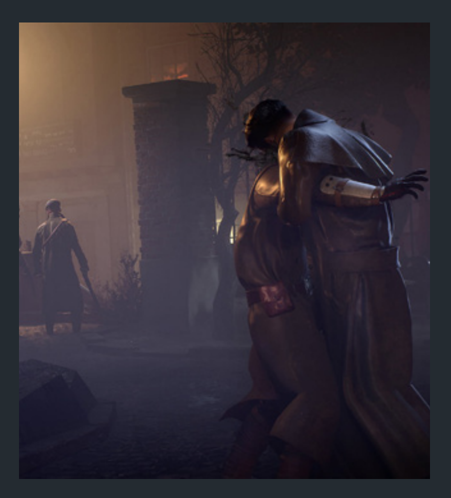
Director de *Vampyr*, trabajó también en *Remember Me* como Co-Lead Designer y Combat Designer.

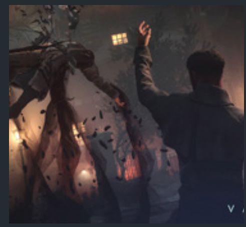
tas y **varias opciones se abren ante sus ojos**. Puede «matar a los dos o solo a uno de ellos», el impacto en la historia será diferente. «Si asesinas a uno antes que al otro se darán distintas consecuencias, y si al final eliminas a los dos, su bar será cerrado e incidirá en las vidas de la personas que acostumbran a visitar el local y a esconderse allí».

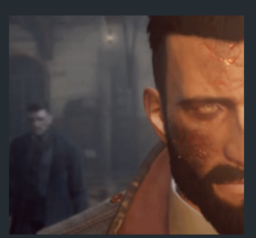
Las decisiones son, por lo consiguiente, cruciales. El título del estudio francés ha sido construido en capas cuyos argumentos se van ramificando en función de los pasos que da su protagonista. Estas **decisiones modifican el argumento** y desembocan en uno de los múltiples finales: «Luego está Londres y la forma en la que interactúas con los distritos y las misiones secundarias», por no hablar del modo en el que tratas al resto de individuos. De acuerdo con las palabras de Beauverger, «cuando la situación del distrito es mala, puedes arruinarlo y cambiarlo para siempre, aunque también tienes la posibilidad de tratar de mejorar las cosas». ¿Y qué ocurre si matas a mucha gente en un período de tiempo muy corto? «Alteras el delicado equilibrio de los distritos de Londres, ya de por sí mermado por la epidemia. Tal vez pierdas el distrito entero, puesto que si todo el mundo fallece, desaparecen los mercaderes, las misiones secundarias, etc», contesta el desarrollador.

En cualquier caso, no estás obligado a segar ninguna vida. «Siempre hay otro camino, pero como matar a un ciudadano es la manera más eficiente de ganar experiencia, el juego será mucho más difícil si decides perdonar a todos los personajes», advierte Moreau. Si uno quiere subir de nivel

Imágenes del juego







"SIEMPRE HAY OTRO CAMINO, PERO COMO MATAR A UN CIUDADANO ES LA MANERA MÁS EFICAZ DE GANAR EXPERIENCIA, EL JUEGO SERÁ MUCHO MÁS DIFÍCIL SI DECIDES NO MATAR."

rápidamente y **conseguir habilidades vampíricas** para derrotar a los enemigos, «el título te incita a beber sangre». Sin embargo, también existen otras maneras de subir de nivel: «Reunir pistas sobre ciudadanos, curar a los enfermos o completar misiones se premian con experiencia».

Otro de los pilares del videojuego es el sistema de combate. Como suele ser habitual en el género, cada tipo de enemigo dispone de unas **debilidades y fortalezas** concretas. Lo mismo le ocurre a Jonathan, mucho más vulnerables a las armas de fuego que a los objetos punzantes. Combinando la lucha cuerpo a cuerpo y a distancia y utilizando diferentes armas y habilidades vampirescas, el médico se mueve con agilidad, esquiva los envites enemigos y procura morderles para debilitarlos. Al emplear sus poderes, Reid necesita beber sangre. Si eres de los que evita matar a seres humanos, tal vez prefieres morder a una ratita del camino.

Una de las cosas que más me ha impactado es su **banda sonora**, que me transmite melancolía y cierto terror gracias al uso de los instrumentos de cuerda. Le pregunto a Philipe Moreau sobre ella y me cuenta que «Olivier Derivière ha realizado un increíble trabajo con la música de *Vampyr*». Cita al compositor y explica que la música industrial se ha compuesto para recrear una ciudad viva. «Olivier imaginó un conjunto musical que transmitiera la **soledad de Jonathan Reid** y, principalmente, su lucha interna». Eric-Maria Couturier es un solista de violonchelo que interpreta música en la Paris Ensemble InterContemporain, una orquesta compuesta por unos treinta músicos que comparten su pasión por las partituras del siglo XX y XXI. «Al momento entendió la psicología de un sonido que parte de algo muy emocional, muy bonito y que se torna en un sonido de violonchello bestial y crudo que realmente te revuelve las entrañas».

La música, los personajes y la ambientación se conjugan y moldean una ciudad consumida por la podredumbre. Sobre el apartado artístico, el **director de arte** del estudio, **Gregory Szucs**, ha recordado cómo diseñaron el proyecto en declaraciones a *GTM*: «Partimos de referencias históricas. Tenemos una investigación ingente acerca de la información científica que nos ha permitido comprobar con precisión cuál era el grado de conocimiento médico de la época». Szucs viajó a Londres y realizó un montón de fotografías para investigar: «Me resulta muy gratificante trabajar en un lugar que es real, un sitio que realmente puedes visitar». Aunque se tomaron «algunas licencias artísticas», en la ciudad sigue habiendo «**maravillosas arquitecturas georgianas y victorianas**», incluso «en los barrios más pobres se erigen edificios increíbles».

Vampyr explora los miedos humanos, las emociones y las pasiones inextricables, al tiempo que penetra en la psique del jugador, que tiene que sumergirse en su moral y descubrir cuáles son sus límites. Al final, **uno experimenta las mismas sensaciones del protagonista**, un hombre que se debate entre la razón y la pasión y que debe decidir si hacer caso a sus instintos o si prefiere contenerlos en lo más hondo de su corazón muerto. Mientras tanto, los ciudadanos sufren, aunque alguno intente aprovecharse de la situación.Ya lo dice Gregory Szucs: «El glamour y la miseria, todo está allí, en Londres». ■

"*VAMPYR* EXPLORA LOS MIEDOS HUMANOS, EMOCIONES Y PASIONES INEXTRICABLES"



PULSA START · MARIO TENNIS ACES · **DESARROLLA: NINTENDO** · PLATAFORMAS: NINTENDO SWITCH · **LANZAMIENTO: 22 JUNIO 2018**



Mario Tennis.

ACES

por Juanpe Prat

Son muy pocos los géneros que a día de hoy no han sido conquistados por Mario. Al fontanero **le sobra tiempo** para salvar los reinos de las garras Boswer, participar en peleas a cuatro con personajes de otras licencias y calzarse las deportivas para jugar un partido de tenis. La saga *Mario Tennis* ha sido siempre de las más populares de Nintendo, sobre todo dentro de ese subgénero deportivo protagonizado por los personajes de este pintoresco universo.

Aunque ha tenido presencia tanto en consolas de sobremesa como en portátiles, esta saga ha tenido **una mejor acogida en las consolas de bolsillo** de la compañía japonesa. Los partidos ágiles y frenéticos de *Mario Tennis* han cuajado mejor en máquinas que uno se puede llevar de un lado para otro. A pesar de lo bien que se ha ido haciendo a lo largo de los años, la fórmula **se ha estancado**. Y si con Nintendo Switch decidieron innovar, con una de sus sagas más icónicas también tenían que hacerlo.

Los jugadores de Wii U todavía están buscando **un dulce** que les quite el amargor que les dejó *Mario Tennis: Ultra Smash*, una entrega que quería ocupar el hueco de esta serie en la consola de Nintendo, pero que no consiguió más que decepcionar a todos aquellos que pisaron esa pista de tenis.

El objetivo de Nintendo con *Mario Tennis Aces* es muy sencillo, aunque eso no quiere decir que sea fácil de conseguir. Tienen un sistema de juego que **se ha quedado algo desfasado**, pese aque sigue siendo atractivo para el público. Además, las características extra del juego no invitaban a los usuarios a continuar durante mucho más tiempo. Precisamente por todo esto, *Mario Tennis* no ha recuperado la entrega anterior para Nintendo Switch y la desarrolladora ha decidido que hacen falta cambios sustanciales.

En la presentación de este juego fueron bastante al grano y le escupieron al jugador todo lo nuevo que tendría esta entrega a modo de gancho directo. No querían irse por las ramas, y desde el principio se sucedieron una serie de novedades que hacen de este título **una experiencia completamente renovada**.

Los diferentes golpes de raqueta volverán en *Mario Tennis Aces*, por lo que podremos seguir haciendo globos, voleas y dejadas para confundir a nuestro rival. Pero como principal novedad se ha añadido un elemento llamado ***Zone Shot***, un disparo que nos permitirá elegir el punto exacto donde irá dirigida la pelota para intentar marcar un punto. Durante estos instantes la cámara se moverá a una velocidad lenta y consumirá energía de un marcador que será necesaria para efectuar el disparo.

"HABRÁ MÁS DE 15 PERSONAJES JUGABLES DIFERENTES"



Trajes para la competición

—

Los personajes que participan en *Mario Tennis Aces* vestirán atuendos deportivos para la ocasión, algo que no había ocurrido hasta ahora.

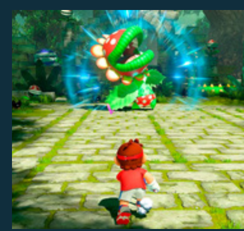
Detener este tipo de disparos será otra de las mecánicas nuevas introducidas en *Mario Tennis Aces.* Los jugadores tendremos que tener cuidado, porque intentar frenar estos misiles sin pensar puede de hacer que **nuestra raqueta se rompa**. Tras tres bloqueos mal hechos, nuestra raqueta se partirá y diremos adiós al resto del partido. Sin embargo, no es todo tan apocalíptico como suena. Existirá la **posibilidad de bloquear** el disparo sin que nuestra pala sufra daños, pero para eso tendremos que estar atentos.

Los partidos de *Mario Tennis Aces* no estarán, para nada, decididos solo con el devenir habitual de un encuentro de estas características. ¡Faltaría más! Esta entrega añadirá un giro más de tuerca a la jugabilidad con la llamada ***Speed Zone***. Al activar esta habilidad, todo el entorno se ralentizará y podremos alcanzar cualquier disparo rápidamente y devolverlo. Es un buen as en la manga para cuando nos toca enfrentar un golpe directo y vemos que no llegamos a darle con la raqueta. Pero, obviamente, estas funciones tendrán su truco. Para hacer uso

Imágenes del juego






del *Zone Shot* y de la *Speed Zone* tendremos que gastar **energía de un indicador** —situado en la esquina de la pantalla, junto al retrato del personaje—. Mientras haya cantidad suficiente, podremos ejecutar ambos movimientos. Una vez empleados, la energía **se consumirá** y habrá que esperar a que se recargue para volver a hacer uso de estas habilidades tan potentes.

Con todo, todavía se puede rizar más el rizo. Esta barra de energía se recargará automáticamente, poco a poco, **mientras se ejecutan golpes** y se desarrolla el partido. Además, se ha implementado un último movimiento extra que permitirá llenar la energía más rápido. Nintendo lo ha llamado ***Tricky Shot***, una divertida forma de engañar a tu oponente y hacerle pensar que te ha ganado cuando en realidad eres capaz de devolverle el golpe. Gracias a este movimiento se pueden alcanzar bolas que **están demasiado alejadas.** Mediante una acrobacia —bien medida—, nuestro personaje alcanzará la pelota, devolverá el golpe y recargará energía.

"PODREMOS JUGAR ONLINE CONTRA VARIOS JUGADORES"

Mario Tennis Aces soportará el juego para **hasta cuatro** usuarios de manera local y también se podrán organizar torneos online gracias a la conexión a Internet.

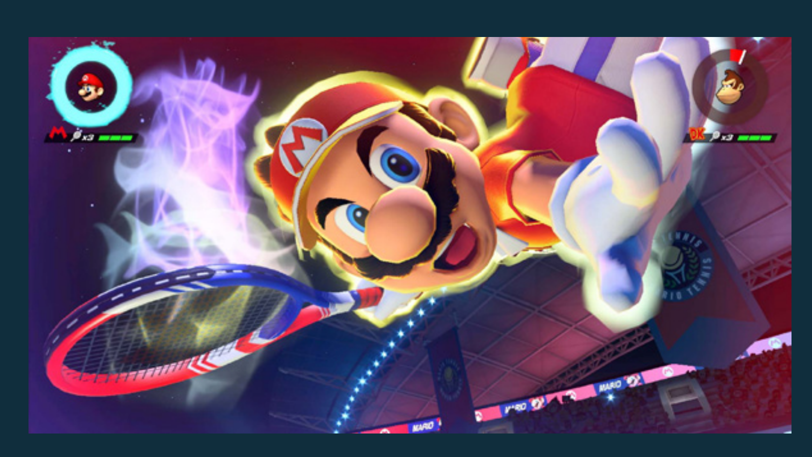
Para aprovechar al máximo la construcción de Switch, Ninendo ha incluido también un modo llamado *Swing Mode*. Gracias a él, se puede usar el giroscopio de los Joy-Con para que detecten nuestros movimientos y **jugar como si realmente tuviésemos una raqueta** entre las manos. Bastará ejecutar ciertas maniobras para que se traduzcan en diferentes golpes dentro del juego.

Todavía queda un último caramelo, el **modo historia.** *Mario Tennis* se caracteriza por ser un juego arcade que brinda la posibilidad de participar en torneos, siempre con la intención de salir victorioso. La entrega para Nintendo Switch nos ofrecerá un modo para un jugador en el que podremos enfrentarnos a jefes que nos pondrán las cosas más difíciles. ■

Special Shot

—

Todos los personajes también tendrán un disparo especial cuya potencia podrá decidir un partido si se lanza correctamente.



Days Gone.

por Borja Ruete

Cuando el mundo se va a la mierda, solo importa sobrevivir. Olvida las veladas en el sofá, las tardes de Netflix y las borracheras con amigos. Tampoco esperes echar una partidita rápida después del trabajo ni dormir hasta altas horas de la mañana en domingo. Todo eso es historia, no existe, pertenece a una **vida pasada.**

Braman los motores y humean los tubos de escape. La moto sale disparada y recorre caminos infestados de maleza y de malas hierbas. Los rugidos del vehículo no logran ocultar otro sonido, los **gruñidos** que se escuchan a lo lejos y que poco a poco se van acercando. Pronto, figuras humanas se materializan en el horizonte. Sus rostros están cubiertos de sangre y su piel se desprende a tiras. Un olor a putrefacción se expande a través del aire contaminando la atmósfera. Al escuchar los gorjeos de la moto, los no muertos alzan la mirada perdida y vislumbran a su objetivo. En una fracción de segundo, se echan contra Deacon, que sin soltar la mano del acelelarador, pasa por encima de los zombis y escapa a duras penas con vida.

Days Gone **no verá la luz este año**, pero PlayStation ha invitado a *GTM* a probar una versión muy prematura del juego durante casi una hora. ¿Nos damos una vuelta en moto?




FAREWELL

La odisea de ***sobrevivir*** *en un* mundo *de* ***zombis*** *y guerra*

Viajar de lado a lado y no sentirse a salvo nunca. Esa es la cruda realidad de Deacon St. John, el motorista que protagoniza Days Gone. En su periplo por el mundo, descubrirá que las hordas de zombis no son los únicos enemigos a tener en cuenta...

"LA ESTRATEGIA Y EL SIGILO VAN A SER MUY IMPORTANTES"



Una pandemia global ha infectado a personas y a otros seres vivos

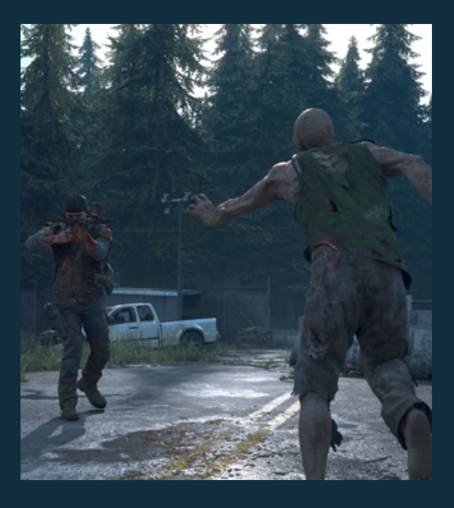
—

No solo los humanos han sucumbido y se han convertido en zombis, también los animales, aunque no me he topado con ninguno en la demo.

Todas las tardes salgo a dar una vuelta para despejar la mente y ejercitar las piernas. Camino por los aledaños del río Manzanares ensimismado y con los cascos a todo volumen. Aquel día me acompañaba *La Órbita de Endor*, un pódcast de ciencia ficción y fantasía que escucho no solo para entretenerme, sino también para deleitarme con su riqueza de contenido y de calidad. El programa elegido para el paseo vespertino era un especial sobre la serie *Lost*, que en un momento de la grabación, alude a *The Walking Dead*, una ficción que comparte un punto en común con la producción de J.J. Abrams: los personajes de ambas series viven **situaciones límite** ante enemigos que no pueden controlar. Necesitan unirse para hacerles frente y, sin embargo, terminan peleándose los unos contra los otros y atacando a facciones humanas contrarias.

En *Days Gone* ocurre algo similar. Aunque los zombis campan a sus anchas, los grupos de supervivientes alzan las armas y se matan sin muchos miramientos. **Deacon St. John** lo vive en sus propias carnes cuando, tras bajar de su moto, las mirillas de los francotiradores apuntan a su pecho. Es la segunda misión de la demo y, pese a que no me dio tiempo a completarla, sí me quedó claro que la estrategia y el sigilo van a ser muy importantes.

Imágenes del juego







"EN *DAYS GONE* NO SIRVE LA ACCIÓN DESCEREBRADA. SI DEACON QUEDA A MERCED DE UN GRUPO DE ZOMBIS, LO MÁS PROBABLE ES QUE ACABE ENGULLIDO POR DECENAS DE BOCAS"

En lo nuevo de Sie Bend Studio, creadores de la saga *Syphon Filter* y autores de *Uncharted: El Abismo de Oro*, no sirve la acción descerebrada. Si Deacon queda a merced de un grupo de zombis, lo más probable es que acabe engullido por decenas de bocas hambrientas. Lo mismo si se interna en una zona repleta de humanos armados hasta los dientes. En tráilers y vídeos de jugabilidad, se ha mostrado cómo el personaje **ideaba trampas** para despistar a sus enemigos. Sin embargo, en el tiempo que he estado a los mandos —poco menos de una hora—, no he podido experimentar demasiado en ese sentido.

La *build* que he tenido la oportunidad de catar es muy temprana. Así nos lo ha comunicado PlayStation, que ya desde el principio nos ha advertido de que podríamos encontrarnos con algún que otro *bug*. Lo que sí me sorprende es el **estado prematuro** del videojuego, pues daba la impresión de que el desarrollo estaba muy avanzado.

Es difícil hacerse una idea de la fotografía completa de un título de **mundo abierto** con tan solo unos minutos de juego. Con todo, mis sensaciones han sido positivas. Sony vuelve a apostar por una experiencia para un jugador, algo que contrasta con la tendencia actual del mercado, tan proclive a abrazar las propuestas multijugador.

En los primeros compases de esta demostración, Deacon sube a su moto con la idea de buscar **material médico** para salvar la vida de Boozer, uno de sus compañeros. Marco el destino en el mapa y manejo al personaje por bosques umbrosos y caminos llenos de baches.

Al llegar al lugar, el motorista apaga el motor del vehículo, de modo que los zombis no se percatan de su presencia. Camina agachado, tratando de **pasar desapercibido**. A la mínima oportunidad, se posiciona a espaldas del enemigo y clava su cuchillo para noquearlo. Limpia la zona de monstruos, saquea los coches y obtiene recursos del escenario. Se dirige ahora al lugar donde se guardan las vendas, pero se encuentra con un problema adicional: no hay energía, por lo que las puertas no se abren. Busca un generador y lo halla cerca, aunque ahora necesita combustible. Por fortuna, el bidón descansa en las inmediaciones.

Carga con él para rellenar el tanque del generador. A continuación, pulsa el botón de encendido y el **caos se desata.** Una manada de monstruos, nada que ver con los zombis lentos de antes, irrumpe a gran velocidad. Deacon toma su arma y dispara mientras esquiva mordiscos. Las balas se agotan en cuestión de segundos y escoge la ballesta, que tampoco tarda en quedarse sin las preciadas saetas. Cambio de planes, toca huir e intentar introducirse en el edificio sin que los zombis se den cuenta. Tras encontrar una forma de entrar y coger las vendas, el motorista echa a correr como alma en pena y escapa.

Days Gone posee los ingredientes necesarios para convertirse en un buen videojuego. Aunque todavía es muy pronto para realizar juicios definitivos, y es obvio que hace falta pulir muchos *bugs*, la experiecia ha sido satisfactoria. Es un juego de superviviencia que, al menos en apariencia, invita a pensar que va a tener **cierta complejidad**. Lo que sí puedo acreditar con seguridad es que no se trata de un juego fácil. El resto, lo certificaremos más adelante. Queda tiempo.

"LA BUILD QUE HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE CATAR ES MUY TEMPRANA"

YO SOY TU PADRE

por Juan Carlos Saloz

Me pregunto qué ocurre cuando el mayor asesino de Esparta, ahora Dios de la Guerra, tiene que ejercer como padre.
Lo primero que se me vino a la cabeza cuando vi el primer avance de *God of War* es que nada podía salir bien. Como en tantos otros videojuegos y películas, pensé que se iba a **explotar el estereotipo** de padre duro que no ha prestado atención a su hijo. Pensé que Kratos iba a seguir el típico camino hacia la reconciliación con su heredero, con momentos enternecedores que sirvieran para calmar la acción frenética del juego. Después de jugar al título más esperado de 2018, puedo asegurar que no me faltaba razón. Sin embargo, *God of War* es mucho más que eso. El título creado por Cory Barlog ha ido adonde ningún otro videojuego se había atrevido antes. Y lo ha hecho sin perder la acción frenética que caracteriza a la saga.

Junio de 2018


IMAGEN VANCEKOVAC

EL DIOS DE LA GUERRA

YA NO ESTÁ SOLO

La epopeya de Kratos le ha llevado a enfrentarse a los mayores retos de la mitología. Fue esclavo de Ares. Le arrebató el puesto y se convirtió en Dios de la Guerra. Acabó con los monstruos más peligrosos de la antigüedad. Destruyó del Olimpo. **Se vengó de su hermano**. Mató a Zeus. Pero en el nuevo *God of War*, de poco importa que sus nuevos enemigos sean los nórdicos Odín o Thor. Kratos se enfrenta al mayor desafío de toda su historia: ser un buen padre.

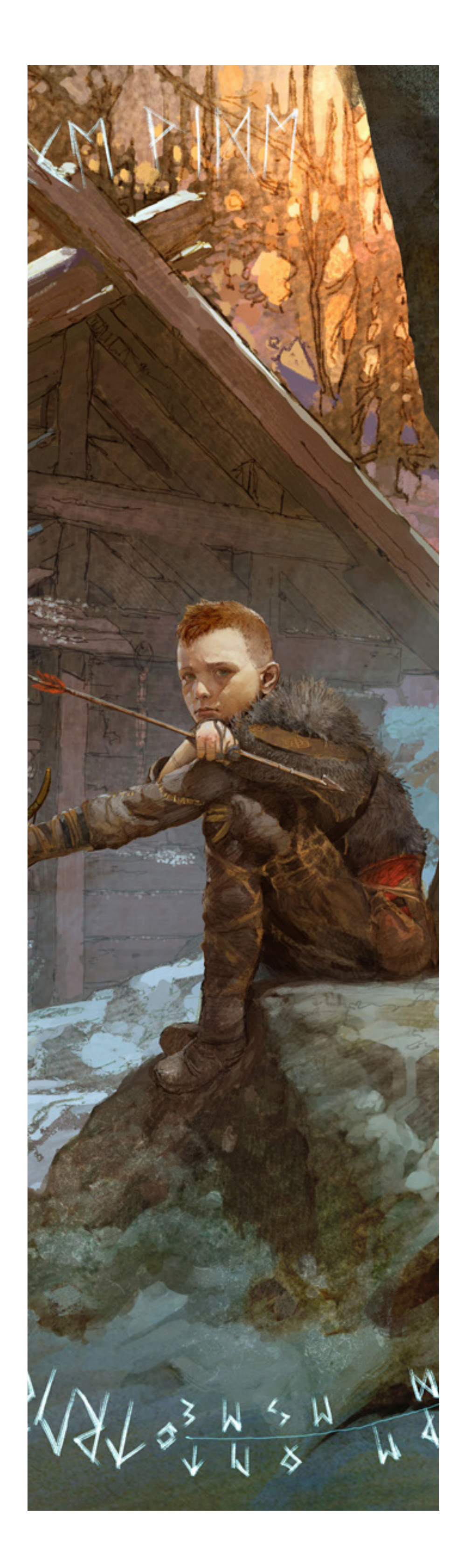
God of War es el acercamiento de dos personas que no se comprenden entre ellas. La historia de un dios que debe aprender a ser humano. La historia de un humano que no sabe que es un dios. Pero también es la **alegoría a la paternidad** que mejor ha reflejado las dificultades de tener a tu lado una personita que depende de ti, alguien que aprende cada palabra que le dictas y que te ayuda a conocerte mejor a ti mismo..

En los últimos años, las figuras paternas han conseguido hacerse un hueco especial en los videojuegos. Con *The Last of Us* aprendimos que el vínculo emocional es mucho más poderoso que la sangre. Con *Heavy Rain* pusimos a prueba todo lo que podríamos llegar a hacer por nuestros hijos. Con *Wolfenstein* supimos que un hijo es **la chispa que necesitamos para luchar** por un futuro mejor. Y, con *Metal Gear*, que un padre puede ser tanto el mejor ejemplo a seguir como un lastre para nuestra madurez emocional.

En cada uno de los casos, se mostraba una dimensión distinta de lo que significa ser padre, generalmente imbuida a través de la experencia de autores que se han visto en esa tesitura recientemente. No obstante, *God of War* ha conseguido implantar cada una de las premisas anteriores en una obra redonda que sintetiza a la perfección lo que significa ser padre.

Desde el primer momento, el juego nos coloca en una coyuntura con la que empatizamos *ipso facto*. La mujer de Kratos y madre de Atreus —cuya identidad se mantiene oculta durante gran parte del juego, pues distraería al jugador de la relación entre los dos protagonistas— acaba de fallecer, y su último deseo es que esparzan sus cenizas en el pico más alto que existe. Así da comienzo una odisea en la que Kratos, **un padre ausente** que todavía no ha aceptado su rol como padre, se tiene que hacer cargo de Atreus, un joven demasiado enérgico y charlatán al que todavía le queda mucho por aprender.

De este modo, en los primeros pasos del juego nos ponemos en el papel de Kratos y consideramos a Atreus una carga de la que preferiríamos prescindir. Acostumbrados a los anteriores *God of War*, en los que se primaba el *hack and slash* protagonizado por un héroe solitario que acaba con todo bicho viviente, la figura del niño se nos hace insoportable. En este momento, pensamos que Cory Barlog debería haber hecho caso a Sony cuando le recomendaban que debía prescindir de Atreus. Pero, en cuanto superamos las primeras misiones del videojuego, nuestra visión cambia por completo. Atreus **no es la típica víctima** de la que tenemos que preocuparnos, sino nuestro mayor aliado en todos los sentidos. En batalla, será el encargado de mantener a los enemigos a raya con su arco y de fulminarlos



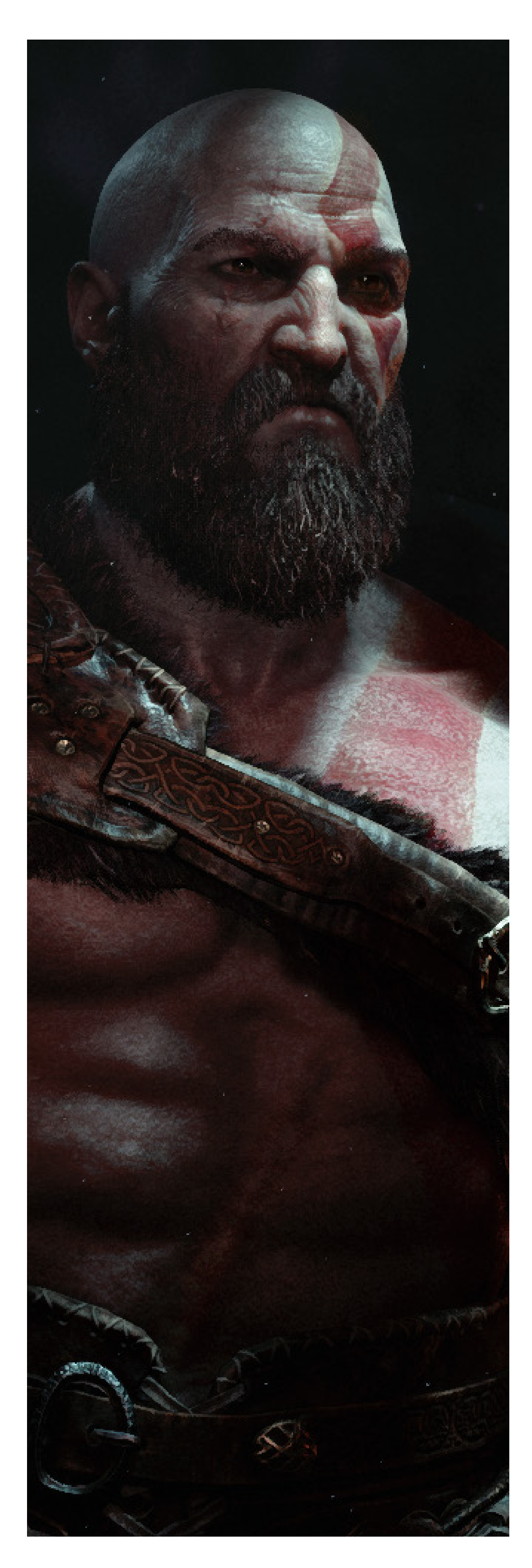
con su daga. Fuera de ella, su ingenio —muy superior al de un chaval de su edad— nos ayudará a no quedarnos bloqueados en ningún momento. Además, **ejerce periódicamente como el narrador de la historia,** lo que permite al jugador enterarse de cada detalle mientras Kratos se mantiene en su posición discreta.

Del mismo modo que Kratos va aprendiendo que Atreus no es un niño cualquiera, como jugadores nos acostumbramos a una dinámica de juego que me atrevería a definir como mucho más divertida que las de los juegos anteriores. Aunque al principio se echa en falta el dinamismo de las batallas de los juegos anteriores, pronto nos damos cuenta de que este combate a dos bandas nos permite **un gran abanico de posibilidades** que se adapta al estilo de cada jugador. Pese a no poder controlar a Atreus en una posible versión para dos jugadores —esperemos que en el futuro contemplen esta posibilidad—, se trata de un título en el que **es imprescindible controlar a ambos**. Puede que en un primer momento no utilicemos a Atreus, pero cuando el juego avanza es una pieza fundamental para el desarrollo de los combates. De hecho, en un momento dado nos dejan solos ante el peligro. Y, aunque volvemos a ser el Kratos de los anteriores videojuegos —o incluso uno mucho más poderoso— notamos que nos falta algo a nuestro lado. De repente, el héroe más solitario del siglo XXI en los videojuegos se ha convertido en un gladiador que solo puede exprimir su potencial con su compañero.

A lo largo de esta aventura entre los nueve reinos, aprendemos a ser padre junto a Kratos. Solo hay que subirse en una barca con Atreus para darse cuenta de que la incorporación del niño ha sido un gran acierto. En los largos paseos por Midgard, momentos en los que podemos aprovechar para hacer misiones secundarias, el chico exige a su padre que **le cuente historias**, al igual que hacía su madre antes de morir. Así, el rudo Kratos, el dios que acabó con todo el Olimpo, se ve obligado a ejercer como una buena figura paterna, algo que para él es mucho más difícil que ser una dedidad. Así, aunque al principio vemos a un Kratos perdido, muy torpe en esta tarea, a medida que avanzamos vemos cómo se convierte en algo distinto. Las historias pasan de ser banales a tener moralejas muy útiles para Atreus. Y, donde antes podíamos ver a un ermitaño que no sabe arreglar ningún conflicto si no es con violencia, al final llegamos a encontrar a un viejo sabio que puede llegar a asemejarse a Gandalf en *El Señor de los Anillos*. ▸

---

*"ATREUS NO ES LA TÍPICA VÍC*TIMA DE LA QUE TENEMOS QUE PREOCUPARNOS, SINO NUESTRO MAYOR ALIADO"



Pero la evolución de Kratos no es lo más importante del videojuego. La verdadera maravilla de *God of War* es que no solo ofrece el punto de vista del protagonista. Atreus cobra la misma importancia que su padre o incluso más, y su arco de evolución así lo demuestra.

Aunque al principio se trata de un chaval repleto de carga emocional —algo lógico, pues acaba de morirse su madre y el padre con el que debe convivir nunca le ha hecho demasiado caso—, poco a poco consigue su objetivo final: que **Kratos valore lo mucho que puede llegar a hacer por él**. Para conseguir que empaticemos también con Atreus, desde Santa Monica Studios reservan algunas características del juego que solo vemos a través de sus ojos. Atreus es el encargado de completar el mapa, el que escribe un diario sobre su viaje y el que resuelve los puzles que no se basan en destrozar cosas. Gracias a ello, el jugador tiene una visión completa del asunto: somos el viejo Kratos que tiene que reaprender a ser padre y somos el joven Atreus que madura a base de equivocarse una y otra vez.

El punto de inflexión aparece cuando Kratos revela a su hijo el secreto que le ha estado ocultando toda su vida: que es un dios. Después de cargarse a todo el Olimpo y de concentrar un odio profundo hacia todas las divinidades, Kratos **lucha contra su propia naturaleza** y la de su familia. Como odia ser un dios, deja que su hijo piense que es humano. El espartano se dice a sí mismo que es una forma de protegerle, pero realmente es un acto de egoísmo generado por un trauma pasado. Por más que haga esfuerzos en ocultarlo, en un momento de la historia Kratos debe revelar a Atreus su verdadera identidad, y es entonces cuando se desata en él una especie de rebeldía adolescente. El chico, que antes no mataba a humanos por ética, pasa a creer que es superior al resto de seres de los nueve reinos y su distorsión de la realidad le convierte en todo lo que Kratos odia. De repente, el enemigo pasa de estar en frente para estar al lado del Fantasma de Esparta. Y la culpa, por supuesto, es de él mismo.

Esta crisis de identidad entre padre e hijo (cuya conclusión es mejor jugarla en persona) resume a la perfección por qué Kratos necesitaba esta evolución como personaje. Después de haberle visto combatir por venganza una y otra vez, en esta ocasión le vemos luchar por honrar a una persona caída y por dar un futuro mejor a su

---

"LA VERDADERA MARAVILLA DE GOD OF WAR ES QUE NO SOLO OFRECE EL PUNTO DE VISTA DEL PROTAGONISTA"

"AL FINAL, TODO LLEVA A LA MISMA PREGUNTA: ¿QUÉ SERÍAMOS CAPACES DE HACER POR NUESTRA FAMILIA?"

El inicio de una nueva saga de Kratos

—

Cory Barlog ha dejado caer que God of War puede ser el inicio de una nueva saga. ¿Seguiremos explorando la vida de Kratos... o de Atreus?

descendiente. Además, no es un borrón y cuenta nueva en el personaje, sino que cada paso que ha dado en el pasado le atañen en el presente. Al fin y al cabo, ¿cómo puede conseguir el respeto de su hijo si él mismo mató a su padre?

Al estar enmarcado en un mundo de dioses y guerras, se plantean varias polémicas que no tiene sentido trasladar a nuestro mundo. Como jugadores nos podemos plantear si es lícito enseñar a matar a nuestro hijo, pero cualquiera que esté familiarizado con el mundo de *God of War* sabe que, cuando Kratos enseña a su hijo a cazar un ciervo blanco, en realidad está haciendo lo mismo que un padre que enseña a montar en bicicleta a su retoño. Además, se explota la masculinidad troglodita de los protagonistas para aportar más matices a sus aprendizajes. Kratos sabe que su niño no le hará caso si simplemente le dice lo que tiene que hacer, así que su estrategia es distinta. En primer lugar, se posiciona por encima de Atreus; le enseña de lo que su padre es capaz para generar cierto pique y admiración por su parte. Más tarde, le pone a prueba y le obliga a fallar. Así, Kratos demuestra que está por encima; que es el macho alfa y que, por lo tanto, a Atreus no le queda otra que seguir sus pasos si no quiere llegar, como mínimo, a ser como él.

En *God of War* no dan punta sin hilo. Cada personaje y misión **tienen que ver directamente con la importancia de la familia.** Baldur, el villano que nos hace la vida imposible, no es más que un hijo rebelde. Modi y Magni, los dioses con los que combatimos en un momento clave del juego, son hijos que quieren enorgullecer a su padre Thor. Brok y Sindri, los herreros que mejoran nuestras armas son dos hermanos enfrentados que no pueden ocultar su admiración el uno por el otro. Freya, la bruja que encauza nuestra aventura, es una madre coraje que haría cualquier cosa por su vástago. Y hasta existen misiones secundarias, como la de derribar la estatua de Thor para que un espíritu se libere, que nos recuerdan la tesis de nuestra aventura.

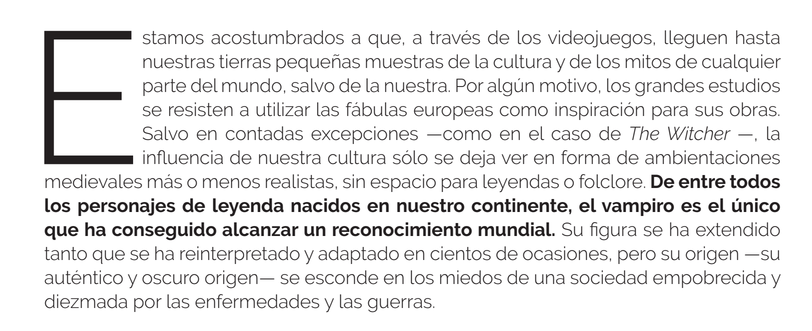
Al final, todo lleva a la misma pregunta: ¿qué seríamos capaces de hacer por nuestra familia? Sí, es la misma cuestión que se planteaba en *Heavy Rain*. Pero, en lugar de enmarcarla en una aventura gráfica donde se verbaliza cada opción que podemos tomar como padres, nos trasladamos a una historia mucho más compleja en la que **nuestro aprendizaje como jugador aparece de forma natural**, sin forzarlo. Cuando acaba el modo historia, hemos estado presentes en dos enormes evoluciones internas que, de algún modo, no habrían sido posibles sin nosotros. No es que acabemos sabiendo cambiar pañales o dando el biberón a nuestros futuribles hijos. Pero, al menos en mi caso, pude mirar a mi padre a la cara y, aunque solo sea un poco más que antes, decirle «te entiendo».

■


IMAGEN: MERCURY STEAM

VAMPIROS
SOMBRAS Y SANGRE

por Marc Aragón

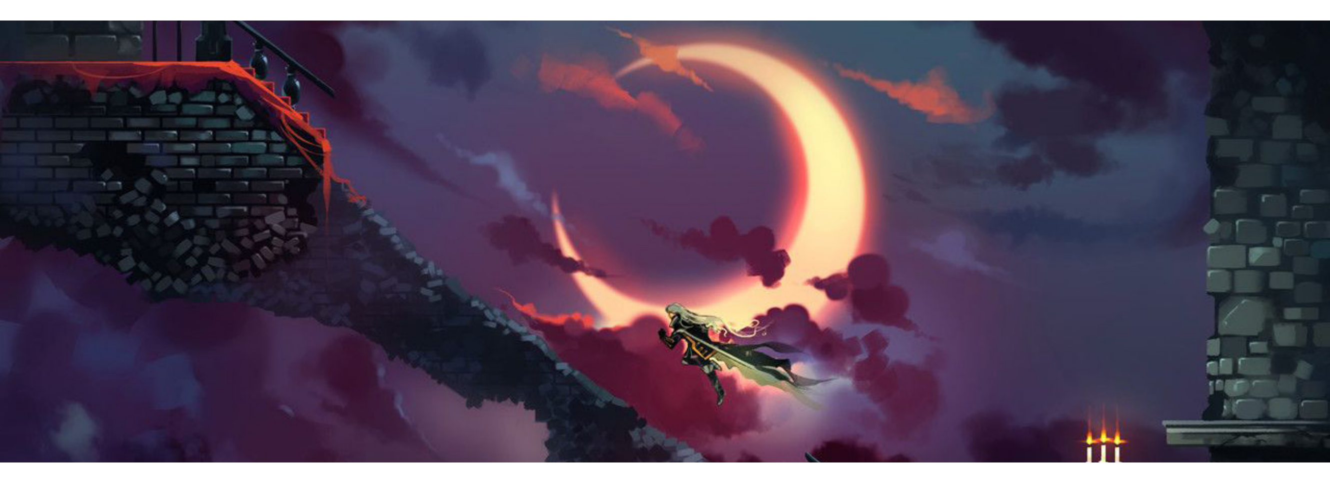


Estamos acostumbrados a que, a través de los videojuegos, lleguen hasta nuestras tierras pequeñas muestras de la cultura y de los mitos de cualquier parte del mundo, salvo de la nuestra. Por algún motivo, los grandes estudios se resisten a utilizar las fábulas europeas como inspiración para sus obras. Salvo en contadas excepciones —como en el caso de *The Witcher* —, la influencia de nuestra cultura sólo se deja ver en forma de ambientaciones medievales más o menos realistas, sin espacio para leyendas o folclore. **De entre todos los personajes de leyenda nacidos en nuestro continente, el vampiro es el único que ha conseguido alcanzar un reconocimiento mundial.** Su figura se ha extendido tanto que se ha reinterpretado y adaptado en cientos de ocasiones, pero su origen —su auténtico y oscuro origen— se esconde en los miedos de una sociedad empobrecida y diezmada por las enfermedades y las guerras.

Junio de 2018

LA ENCARNACION

DE TODO LO MALVADO



Nos atrae la oscuridad. Sentimos una inefable fascinación morbosa hacia todo lo tenebroso o macabro. Es la única explicación para que, incluso en las civilizaciones más antiguas, los mitos de seres malignos que acechan en las sombras hayan estado presentes en nuestra historia. Desde la antigua Mesopotamia hasta la erudita grecia o la imparable roma, los cuentos de entes que subsisten alimentándose de la vida ajena han persistido hasta nuestros días. Estas antiguas leyendas, menospreciadas en los tiempos de abundancia, **se extendieron como una fiebre por centroeuropa en los siglos XVII y XVIII**, cuando las guerras entre los imperios del este (ruso y otomano) traspasaron sus fronteras.

Con las guerras llegó la pobreza, con la pobreza el hambre, y con el hambre las enfermedades. Los pequeños pueblos buscaron explicaciones para las calamidades que los afectaban. **El miedo a un mal extranjero** que portaba sangre y peste dio forma, poco a poco, a los primeros vampiros. Los viejos cuentos volvieron a la memoria, **se convirtieron en leyendas**, rumores y, finalmente, en una realidad. A lo largo del siglo XVIII se llegó hasta tal extremo en algunos puntos de Europa Central que los cadáveres eran apuñalados con estacas antes de ser enterrados por temor a que revivieran como los temidos chupasangres. Hubo juicios, acusaciones de vampirismo y terribles condenas que no hicieron más que añadir leña al fuego del miedo y la histeria colectivos.

Los orígenes biológicos de estos seres son de lo más variado, muchos de ellos nacidos de la ignorancia y las supersticiones de las sociedades de la época. Prácticamente cualquier acontecimiento que terminase con una muerte macabra podía desembocar en que el finado volviera a la vida. Una muerte violenta, una herida sin tratamiento, una maldición, un rito pagano malogrado o, por supuesto, la mordedura de otro congénere son sólo algunas de las posibilidades. Para evi-

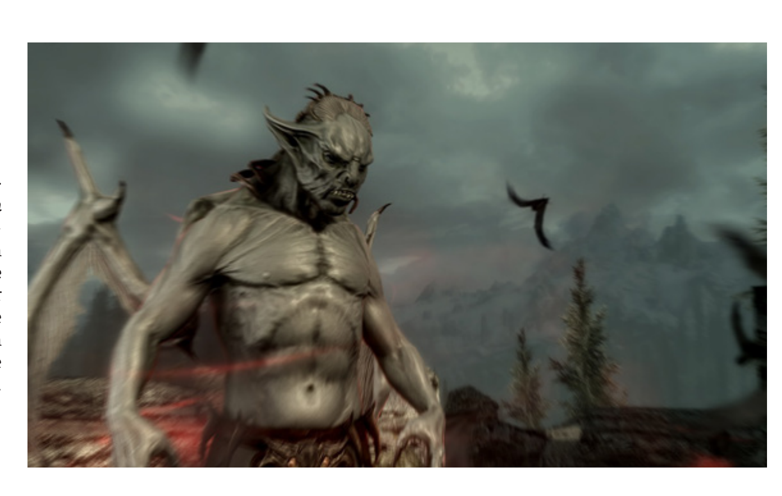
"EL MIEDO A UN MAL EXTRANJERO QUE PORTABA SANGRE Y PESTE DIO FORMA A LOS VAMPIROS"

tar que el proceso se completase, una práctica habitual era enterrar el cuerpo bocabajo, rociado con agua bendita y con guadañas alrededor. En algún momento de la historia, **el miedo a los vampiros superó al fervor religioso de la época** y ni los muertos estuvieron a salvo de él.

Con el paso del tiempo, cuando las guerras cesaron y los pueblos volvieron a la normalidad, los escritores terminaron de dar forma a estos seres. A principios del XIX se publicaba *The Vampyre* de John Polidori, que mostraba al vampiro como un noble refinado, inteligente y poderoso, que aprovechaba su influencia para atraer a sus víctimas hasta terribles torturas e inevitables finales. Era el primer nosferatu seductor, **una idea romantizada de esta mortífera criatura que aún hoy se utiliza con frecuencia**. A finales del mismo siglo, Bram Stoker daría vida al que se convertiría en el más famoso de la historia, **Drácula**. El personaje se inspiraba en la sangrienta historia de Vlad Drăculea III 'El Empalador', príncipe de Valaquia, famoso por los empalamientos masivos que empleaba como escarmiento contra sus enemigos. Se cree que de esta sangrienta práctica surgió la idea de la estaca en el corazón como método más efectivo para acabar con la vida de estas criaturas.

Las características de estos no muertos han variado mucho desde su creación. Su sed de sangre y sus colmillos son su rasgo más identificativo, pero el resto cambia según la historia. **Sus apariciones han sido frecuentes en el cine y la televisión**, y cada una de ellas ha alterado sus rasgos para hacerlo más peligroso, oscuro o cautivador. Desde los edulcorados vampiros de *Crepúsculo*, a los demonios atormentados de *Buffy Cazavampiros* o la plaga de *The Strain*, **cada aparición es diferente y no por ello menos auténtica.** En casi todos los casos se lo presenta como un ser con gran fuerza y velocidad, además de una gran resistencia a las heridas físicas y, en ocasiones, inmortalidad. El vampiro seductor mantiene una apariencia humana, de piel blanca y facciones estilizadas, mientras que el vampiro salvaje se ha deformado hasta volverse más bestia que hombre. Este suele aparecer sin pelo, con grandes dientes y garras y un tono de piel grisaceo. Al margen de sus capacidades físicas, a estas criaturas **se les atribuyen también habilidades sobrenaturales**, como la conocida capacidad de transformarse en murciélago —u otros animales— o influir en la mente y los pensamientos de sus víctimas.

Se trata de un personaje tremendamente versátil dentro del género del terror o la fantasía. Tan pronto puede ser el villano más terrible como el más valiente de los héroes. Sus apariciones en la literatura son frecuentes, al igual que en el cine y la televisión, pero



El Rey de los vampiros de *Skyrim*
—
Convertirnos en señor de **la noche** implicaba cambiar nuestra forma de jugar y utilizar un nuevo conjunto de habilidades.

en el caso de los videojuegos su presencia es mucho más reducida. El motivo de esto no es tan complicado como pudiera parecer. Lo manido del personaje hace que mucha la gente lo tome como algo anticuado, demasiado visto o poco imaginativo. A esto hay que añadirle un factor esencial, el espacio. **Para presentar a un ser inmortal, poderoso y manipulador como este es necesario que un guion inspirado lo acompañe**. Se necesitan unos orígenes y unas motivaciones trabajados para que el jugador empatice y comprenda lo que le mueve. Esto no es un problema en los libros y puede solventarse en el cine con un poco de habilidad, pero es muy distinto en el caso de la industria del ocio digital.

El videojugador medio suele ser alguien impaciente, con facilidad para cansarse si el ritmo es demasiado lento y que (normalmente) juega en sesiones cortas de poco más de media hora. Conseguir esquivar todos estos obstáculos requiere mucha imaginación y conocimiento del medio, **razón por la que los vampiros siempre suelen llevarse el papel de villano,** cuya única ambición es la de dominar y/o destruir. Aun así, hay ejemplos en la industria que han demostrado que se puede ir un poco más allá de lo que se ha contado en otros medios y aprovechar las cualidades únicas del nuestro.

Si eres fan de este ser de sombras y aficionado al rol de papel y lápiz quizá conozcas *Vampire: The Masquerade*, un juego de White Wolf Game Studios que consiguió toda una legión de fans en los años 90. Su historia nos introduce en una sociedad moderna en la que los vampiros se ocultan para sobrevivir al tiempo que intentan extender su poder. **Sus sociedades se dividen en clanes**, cada uno de los cuales tiene sus propias normas, debilidades y objetivos. **Todo un mundo lleno de historias, personajes y posibilidades** se dibujaba con la imaginación para conseguir una experiencia lo más verídica posible. A partir de las leyendas creadas en los libros de normas de *The Masquerade* se construyó *Bloodlines*, un videojuego creado para PC que vio la luz en el año 2004. ▶

Gabriel Belmont

—

Para conseguir resucitar su mujer, Gabriel se enfrentó a los mayores males del mundo, pero cuando no pudo continuar se rindió a la oscuridad.



Al principio, sus ventas fueron realmente ínfimas, lo que causó la quiebra de Troika Games, el estudio que lo produjo. Sus personajes, guion, posibilidades y folclore estaban muy por encima de la media del momento, lo que le valió varios premios de la industria al mejor juego de rol y diseño de niveles. A pesar de ello, **sus problemas técnicos eran demasiados para pasarlos por alto** y, poco a poco, fue quedando atrás. Sin embargo, sus fans nunca lo olvidaron. Con tiempo y esfuerzo, **los propios jugadores consiguieron reparar los fallos más graves**, consiguiendo devolverlo a la vida en 2014 y convirtiéndolo en obra de culto. Desde ese momento, la cantidad de aficionados a *Bloodlines* no ha hecho más que aumentar, llegando incluso a situarse en las listas de los mejores de la historia. El secreto de su éxito era **partir del juego de rol en que se basaba para construir un mundo realista y plausible que el jugador podía explorar con libertad.** Sus personajes, clanes y normas estaban perfectamente equilibrados y ofrecían al usuario un asombroso escenario en el que representar una historia única sobre estas criaturas de las sombras.

Un ejemplo más conocido lo encontramos en *Skyrim*, uno de los mayores éxitos del género de rol que llegó en 2011 de la mano de Bethesda. El juego **nos llevaba hasta una región de ambientación nórdica** de un tamaño nunca visto hasta el momento en el que las aventuras esperaban en cada rincón. Un año después, **la primera expansión trajo consigo una de las mejores recreaciones de estas criaturas** vistas hasta la fecha en la industria. *Dawnguard* nos presentaba a los bandos de una ancestral batalla, los Guardianes del Alba y los Vampiros Ancestrales. Como suele ocurrir en esta saga, **se le daba libertad al jugador para escoger un bando por el que luchar, que le proporcionaba nuevas armas y habilidades.** Si escogíamos al grupo de seres de la noche, estos nos convertían en uno de los suyos, lo que nos otorgaba la capacidad de transformarnos en una terrible criatura, de piel gris y alas esqueléticas, capaz absorber la vida a su alrededor. Pese a toda la libertad que ofrecía, **el guion no era nada del otro mundo y desmerecía el resto del trabajo realizado.**

"PRESENTAR A UN VAMPIRO CONVINCENTE REQUIERE UN GUION INSPIRADO"

En el otro lado del espectro tenemos la saga *Castlevania*, el gran **representante de los reyes de la noche** en la industria videolúdica. Con más de 40 entregas a sus espaldas, la trama de *Castlevania* gira en torno a Drácula y **parte de la historia del libro de Bram Stoker**, con el que comparte algunos hechos y personajes. Como héroes de la luz, tenemos a la familia Belmont, los legendarios cazadores de vampiros a los que controlamos en la mayoría de los títulos. En uno de los más exitosos, sin embargo, el protagonista es Alucard, hijo del mismísimo conde y de una mujer humana, que se enfrenta a su padre para proteger a la humanidad movido por el recuerdo de su madre. En *Lords of the Shadow*, obra de los españoles MercurySteam, el protagonista es Gabriel Belmont, guerrero de la Hermandad de la Luz, que busca resucitar a su esposa muerta. Durante su viaje Gabriel es engañado y traicionado por Zobek, otro guerrero de la Hermandad, que finalmente fracasa en su cometido. Destrozado y desesperado, acude al castillo de los vampiros, **donde termina convirtiéndose en el propio Drácula** y dejando al espectador con la boca abierta.

Con sus luces y sus sombras, **los vampiros nos han dejado obras realmente disfrutables en nuestro medio**, sea por su guion, su libertad de movimientos o una combinación de ambas. **Pero aún está por llegar ese juego que haga merecedor al vampiro del título de 'Rey de las sombras' que tanto merece.** Que equilibre un buen guion con la dosis de libertad justa, una buena cantidad de sangre y ese toque macabro que esta figura necesita. ■



LEVEL UP!

ZERO ESCAPE: PRACTICE SEEM A RESET

por Miguel Arán

Acabas de despertar en el suelo de una **misteriosa habitación** y una migraña comienza a instaurarse en tu cabeza. Te incorporas lentamente con los ojos entrecerrados, pues sientes el exceso de luz clavándose en tus sienes. «¿Dónde estoy?» «¿Cómo he llegado hasta aquí?», te preguntas con angustia. Tus recuerdos son brumosos e incompletos. Ayer fue un día como otro cualquiera. ¿Lo fue? No... había un extraño hombre enmascarado... y luego un gas blanquecino, ese gas lo llenó todo. ¿Has sido secuestrado? No puede ser, no tienes enemigos, ni siquiera tu familia podría sufragar un eventual rescate.

Junio de 2018



IMAGEN: SPIKE CHUNSOFT / ARKSYS

BUSCA UNA SALIDA

LA SENSACIÓN DE AMENAZA CONSTANTE

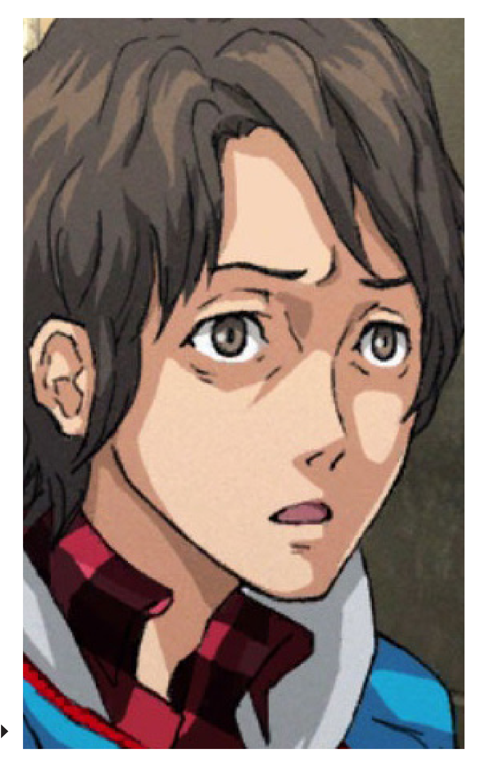
Pocas sagas de calidad lo tienen tan difícil para calar entre el gran público. Ésta pertenece a un género minoritario en Occidente, cada entrega se ha publicado en diferentes plataformas, ha contado con una exigua inversión promocional y un discreto rendimiento comercial. Y sin embargo, sus más de 70 horas de juego dejan una marca indeleble en la memoria de sus incondicionales. Hoy divulgamos sus virtudes con la esperanza de reclutar nuevas espadas para la causa; y lo hacemos por escrito, utilizando el mismo motor que rige dichos juegos: la curiosidad humana.

Inquieto, paseas la mirada por esta enigmática estancia: literas triples, paredes de metal, un ojo de buey… sin duda estás en un camarote de barco. Pero no es un barco cualquiera. ¡Es un *déjàvu*! Estás seguro de haber estado aquí antes… ¿pero cuándo?

Te abalanzas sobre la puerta, que muestra un enorme `5´ grafiteado con lo que parece ser sangre. Está atrancada. Tras varias sacudidas infructuosas desistes, si bien los golpes te hacen notar que hay algo adherido a tu muñeca izquierda. Te remangas, revelando un voluminoso reloj digital que muestra una única cifra en su dial: `5´. Tu mente se debate entre el terror y la confusión. Solo un concepto emerge con claridad en ese turbulento torrente de pensamientos: BUSCA UNA SALIDA.

Lo intimidante de escribir sobre *Zero Escape* es la presión de tener que resumir brevemente los aspectos clave de una obra tan compleja. Este reportaje pretende dar a conocer aquello que hace a esta trilogía un referente absoluto de su género— y de la narrativa del medio en general—. Analizando en profundidad los elementos que la componen, pero **sin el más mínimo conato de *spoiler* que pueda perjudicar vuestra futura experiencia.**

Tres títulos integran la trilogía *Zero Escape: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (2009), *Virtue's Last Reward* (2012) y *Zero Time Dilemma*



(2016). Todos ellos comparten planteamiento, jugabilidad y algunos lazos argumentales. Como juegos podríamos encuadrarlos dentro del género de las novelas visuales —`VNs´, por sus siglas en inglés—. Dicho género ha estado muy desprestigiado en Occidente. Partiendo de un desconocimiento absoluto del mismo, hasta ser etiquetado como apto solo para *hikiKomoris* ávidos de novias bidimensionales. Posteriormente, algunas sagas atípicas como *Ace Attorney* rompieron los clichés del género, llegando a un público más amplio y mostrando las posibilidades que ofrecen para crear experiencias innovadoras.

La trilogía que nos ocupa apuesta por una ambientación oscura, propia de un *thriller* de suspense con pinceladas de terror. Todos sus títulOs desarrollan su trama en unas instalaciones donde una serie de personajes aparecen secuestrados por **una mente maestra llamada Zero**. Este ha diseñado **una serie de habitaciones, resortes y enigmas**; para obligar a sus `invitados´ a obrar conforme a un intrincado plan. Quién está detrás de esa mente maestra y cuáles son sus motivaciones reales es algo que solo descubriremos al completar cada entrega. Pero una cosa está clara: el anfitrión tiene un interés muy particular por la teoría de juegos*.

Artísticamente se ha optado por una estética *manga* para los personajes, que también proyecta unos ciertos paralelismos con el subgénero de`-juego de supervivencia dentro del *anime*. También conviene aclarar que si bien estos juegos no abusan del gore a nivel visual, tampoco se andan con remilgos a la hora de describirlo con detalle.

Una de las cartas de triunfO de esta saga son sus puzles. Quiero que desterréis la idea preconcebida de puzles a prueba de idiotas que popularizó la DS en su primera época. Aquí no basta con dibujar un triángulo en la pantalla táctil o soplarle al micro. Hablamos de **ingeniosos enigmas lógicos y matemáticos que exigen atención, reflexión y exploración del entorno**. Su dificultad está magistralmente calibrada, pues son lo suficientemente complejos como para que nos devanemos la sEsera un buen rato, y a la vez, lo suficientemente accesibles como para poder renunciar a guías. Subsecuentemente, su resolución aporta una enorme gratificación al jugador.

Los puzles están organizados por salas, de las cuales no podremos escapar hasta haberlos resuelto. La ventaja que tiene agruparlos así es múltiple: por una parte, el director gana mayor control sobre la cadencia narrativa; por otra, las salas adquieren una cierta cualidad temática, con rompecabezas que comparten una serie de elementos comunes en sinergia con la ambientación. Todo ello —junto con guion y música— logra poner al jugador en tensión, transmitiéndole **una sensación de amenaza constante** que hasta incluye alguna aislada —pero espectacular— ruptura de la cuarta pared.

En el apartado sonoro estamos ante una brillante selección de temas y estilos. Muchos de ellos son de índole ambiental —casi cacofónica—, con disonancias sobre bases arritmicas. Parecen sacados de un *surVival* y aciertan al contagiar desazón al jugaDor. Otros contienen hermosas y delicadas melodías, que son el complemento perfecto para acompañar a los pasajes de mayor intensidad emocional. Alternan con otros temas de tempo apresurado para los segmentos de acción. Sobre todos ellos cabe destacar la presencia de **una serie de *leitmotivs* que obran a lo largo de toda la saga, aportando cohesión y épica** al conjunto musical.

Pero si hay un punto en el que la saga *Zero Escape* pulVeriza cualquier precedente, es a nivel argumental. Empezando porque su creador aplica el método deductivo para estructurar los sucesos, es decir, parte de los resultados y llega a sus causas—igual que muchos novelistas de misterio comienzan escribiendo el final—. De ese modo consigue que los elementos de la historia encajen sin fisuras y, a la vez, resulta mucho más sencillo dotarlos de detalle y profundidad sin incurrir en contradicciones

"LAS HISTORIAS DE LA SAGA *ZERO ESCAPE* SON COMPLEJAS Y TIENEN VARIAS LÍNEAS ARGUMENTALES PARALELAS"



"LA NARRATIVA DE *ZERO ESCAPE* DIVERGE Y CONVERGE SOBRE SÍ MISMA"

accidentales. No conforme con ello, **estos juegos poseen múltiples finales,** a los que se llega mediante líneas —mejor dicho, rutas— narrativAs divergentes, algunas de las cuales deben ser alcanzadas en un orden determinado para desbloquear su posterior avance. ¿Se puede subir aún más la apuesta? ¿Y si os digo que esas rutas no son estrictamente lineales? Sé que es una explicación un tanto obscura, pero hasta aquí puedo leer sin arruinaros sorpresas: **en *Zero Escape* la narrativa diverge y converge sobre sí misma hasta formar un ciclo argumental perfecto**, en el que pocos cabos quedan sueltos y casi todos adquieren nuevas capas de significado. Y todo ello desarrollando algunos de los giros de guion más ambiciosos y sorprendentes que se recuerdan en el género.

No podemos terminar con los elementos que engrandecen a la saga sin nombrar uno que no resulta esencial, pero sí enriquecedor y genuino. Hablamos de una serie de paradojas, parábolas, experimentos, curiosidades —e incluso hipótesis pseudocientíficas— que son sacadas a colación por los personajes como una suerte de sUbtramas espontáneas. La mayoría carecen de conexión alguna con el argumento principal, pero sí consiguen despertar la curiosidad del jugador. El guion tampoco aclara cuáles tienen un fundamento científico probado, cuáles tienen una cierta verdad histórica y cuáles son simples magufadas o invenciones de los guionistas. COmprobar o no su verosimilitud ya depende de cada jugador...

Kotaro Uchikoshi, el maestro de la narrativa supratemporal. Nacido el 17 de noviembre de 1973 en una pequeña ciudad del área metropolitana de Tokio. Desde su infancia, el joven Kotaro desarrolló una gran afición —¡oh, sorpresa!— por los **icónicos libros** de elige tu propia aventura que tan populares eran entonces.

Tras su adolescencia, inició estudios universitarios de Ingeniería Empresarial, abandonándolos un curso después por falta de motivación. Nuestro hombre se pasó **más de un año en el paro** hasta ingresar finalmente en el Vantan Design Institute, una institución de formación creativa con un claro carácteR vocacional. En ella estudió diversos aspectos del diseño de videojuegos: modelado 3D, arte 2D, dirección de mecánicas, sonido, etc. Sin embargo, dicho instituto nació para formar diseñadores de moda Y sus clases sobre videojuegos de aquella época dejaban—según sus escasos alumnos—bastante que desear. Lo que por otro lado devino en grupos de trabajo muy dedicados con enfoques poco convencionales.

Su primer trabajo pagado fue para la compañía KID, conocidos por sus juegos de demografía bishojo, y aunque él ingresó con la idea de trabajar en juegos de mesa, no tardó en ser asignado a la división de videojuegos.

El primer encargo que recibió fueron modelados 3D para el infame juego promocional *Pepsiman* (1999). Pero en pocos meses fue ascendido a guionista principal—debido a su personalidad sociable y su evidente soltura manejando documentos de diseño—. En esa posición colaboró en novelas visuales de referencia, como son ***Memories Off***, ***Never 7: The end of Infinity*** y ***Memories Off 2nd***. Títulos que nuNca salieron de Japón.

En el 2001 se estableció como autónomo, participando en seis desarrollos de diversas compañías hasta que en 2007 recibió una oferta en firme por parte de Chunsoft que aceptó sin dudar—en pos de mayor estabilidad económica para su familia—. EsTa desarrolladora ya era conocida por sus novelas visuales de misterio, pero estaba buscando un nuevo paradigma más cercano al ***thriller* interactivo** pensando en nuevos mercados. Uchikoshi vio una oportunidad perfecta para forzar una evolución. Lejos de ser minijuegos opcionales, los puzles se transmutaron en núcleos narrativos de pleno derecho, resultando vitales para el desarrollo de la trama. De esta revolucionaria visión surgió *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*, la primera entrega del fenómeno, un auténtico *game changer* en su género.

En 2012 y 2016 le siguieron las secuelas ya citadas hasta completar la trilogía *Zero Escape*. Como curiosidad, entre medias, su director tuvo tiempo de guionizar un anime, *Punch Line* (2015). Actualmente se encuentra trabajando en un misterioso proyecto del que solo conocemos el nombrE: ***Project Psync***.

Múltiples rasgos caracterizan el estilo de escritura de Uchikoshi. El autor tiene preferencia por **historias complejas, formadas por varias líneas argumentales paralelas** con abundantes —y violentos— giros de guion. Sus personajes rara vez cumplen estereotipos, por contra esconden secretos y sorpresas. Se basa en un eneagrama para diseñar su personalidad respecto al grupo, y aunque prioriza el factor de impacto a la profundidad emocional, consigue alcanzar ambas en múltiples situaciones. A la hora de desarrollar sus trasfondos, se nutre de numerosos elementos científicos y fIlosóficos, y no cuesta encontrar referencias o ideas tomadas directamente de obras de Isaac ASimov, o Kurt Vonnegut.

Espero que esta entrada haya servido para divulgar un poco más la obra y la persona de un **genio desconocido** de la industria. Si tenéis un buen nivel de inglés, lanzáos a jugar la trilogía sin dilación. A estas obras maestras es imposible hacerles justicia solo con palabras, y ahí van unas que conviene no olvidar... *SCHIZO, A YOUNGER WIT.* ■

*Entiéndase como rama de la matemática aplicada que estudia de forma dinámica la conductas individuales y grupales que operan en sistemas de incentivos cerrados.


IMAGEN: SHENMUE III



EL RENACER DE UN SUEÑO

por Ramón Méndez

Corría el año 2000 cuando *Shenmue* llegó a nuestras tiendas y cambió la industria del videojuego tal y como la conocíamos. Y no es que el año 2000 fuese precisamente un mal año a nivel de videojuegos: *Crazy Taxi, Resident Evil Code Veronica*, *Rayman 2, Vagrant Story, Dead or Alive 2, Thief II, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Perfect Dark, Deus Ex, Jet Set Radio, Icewind Dale, Marvel versus Capcom 2, Chrono Cross, Parasite Eve II, Skies of Arcadia, Grandia II, Banjo Tooie, Hitman, American McGee's Alice, Los Sim,* etc. La verdad es que, echando la vista atrás, mucho se habla de 1998 pero muy poco de un año 2000 que tuvo abundantes juegos que pasaron a la historia.

Junio de 2018

OBSESIÓN REALISTA

Yokosuka, Dobuita, Hong Kong, Kowloon... Shenmue logra que unos entornos cotidianos y del día a día parezcan un universo mágico y repleto de historias que contar.

Era un entorno complicado para que un juego como *Shenmue* pudiese llegar a tener calado. No nos engañemos, estamos ante **una obra de autor** en pleno cambio de siglo, cuando todavía no había escena *indie* y cuando las propuestas alternativas eran un *rara avis* al que las revistas le dedicaban páginas y páginas para poder explicar qué eran. Y así era con este título. Mi yo adolescente se pasaba horas y horas leyendo sobre *Shenmue*, sobre todas esas locuras que estaban intentando hacer para sorprendernos y enamorarnos como jugadores. Por aquel entonces **no había tantos cientos de lanzamientos cada mes** y mi economía personal era bastante más limitada, de tal modo que sobre todo leía un montón sobre videojuegos. Y nunca había leído nada ni remotamente parecido a lo que se contaba de aquel juego que no ocultaba ser una obra de autor en ningún momento, puesto que la propia firma de **Yu Suzuki** estaba en la carátula y al iniciarse el juego.

Tras un año leyendo maravillas de un juego que era un nuevo estándar gráfico que rompía con todo lo que se hubiese visto hasta entonces, de una obra que revolucionaría la narrativa y de un sistema de juego obsesionado con el realismo más absoluto, el juego llegó por fin a nuestras tiendas, un año después que en Japón y un mes después que en Estados Unidos. Los análisis lo bañaron de notazas, llegando a leerse en algunos medios que «algún día, todos los juegos serán ▶



como *Shenmue*». Y dentro del ansia, en aquel mes de diciembre a mí me tocó esperar hasta el día de Navidad para poder catar esa experiencia de la que todo el mundo hablaba. Uno de mis mejores amigos ya lo tenía desde el lanzamiento y no dejaba de llamarme para contarme cosas sobre sus vivencias.

Por fin, llegó el día. Era el momento de introducir *Shenmue* en mi Dreamcast y descubrir esa experiencia de la que todo el mundo hablaba. **Y lo que me llevé fue una decepción**. ¿Qué narices era aquello? Tras una secuencia impresionante e impactante, el personaje se va del funeral de su padre y luego está en casa, con su depresión y sus ganas de vengarse… pero se limita a abrir cajones, a sacar la Saturn de debajo de la tele y a hablar con el ama de llaves que lo cuida sobre cómo cambia la vida ahora que se ha quedado huérfano. Cuando por fin sale a la calle, se dedica a hablar con las vecinas o a ayudar a una niña a cuidar a un gatito. Todo bastante anodino y normal, lo que a día de hoy llamaríamos *walking simulator*. Pero es entonces cuando, entre quejas y decepciones, te pasas casi tres días enteros jugando sin salir de tu habitación, en plenas fiestas navideñas. Has llegado al final de la aventura casi del tirón, en una maratón que a día de hoy pueda parecer casi utópica entre trabajo y responsabilidades. Y has alcanzado ese final entre lágrimas, pero también con una intensa sensación de deber cumplido, de **haberte reafirmado como héroe** y de tener ganas de seguir adelante para continuar con ese viaje tan especial y diferente a todo lo que habías visto.

Destaco esta experiencia porque son muchos los usuarios que van a descubrir *Shenmue* en el año 2018 con esta remasterización de las dos primeras entregas. Los tiempos han cambiado mucho y las experiencia de juego también. Algunas han bebido de *Shenmue* (el propio **David Cage** reconoce que es una gran fuente de inspiración para él), mientras que otras han seguido senderos diferentes. Hay dos verdades innegables en este aspecto: todavía no hay ningún juego como *Shenmue*, pero sí que el planteamiento narrativo de los videojuegos ha cambiado drásticamente desde la llegada de la obra de AM2 al mercado. La cuestión es que lo que es un inicio que pudo resultar decepcionante en el año 2000, en pleno 2018, con la sobresaturación de información y de juegos, puede convertirse en un lastre importante para un público acostumbrado a que lo encandilen en un primer momento para mantenerlo enganchado a la producción (sea videojuego, serie o novela). Y *Shenmue* es una experiencia a largo plazo, que

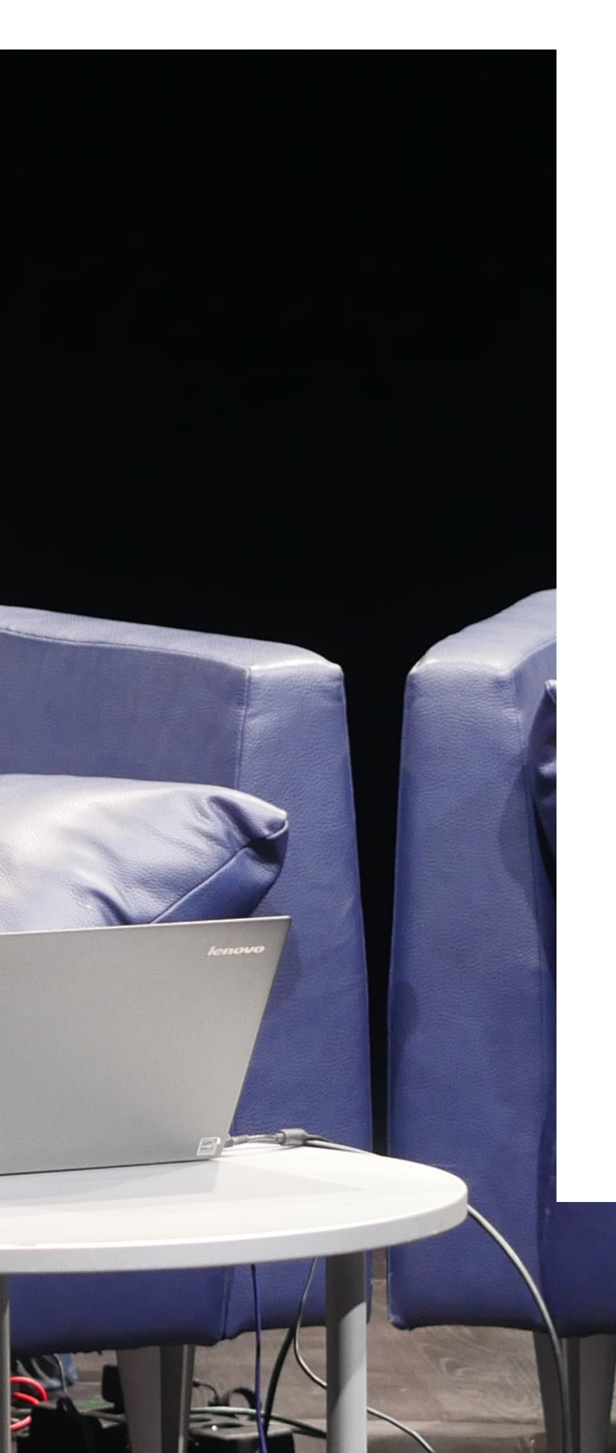


IMAGEN: ESBY

hay que estudiar como un todo y no como una parte. Las sensaciones evolucionan a medida que el personaje va creciendo y nuestro vínculo como jugadores también se va fortaleciendo. Esto es algo que pasa en todas las producciones, puesto que **es muy fácil dejarse llevar engañosamente** por las primeras sensaciones. Sin ir más lejos, yo en el año 2013 compré *BioShock Infinite* y *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3* a la vez. Los iba compaginando y la obra de Ken Levine empezó decepcionándome y hasta aburriéndome, mientras que *Naruto* era acción directa y mucho más accesible para un primer contacto. Una semana después, terminaba *BioShock* entre lagrimones y notas de voz a mis amigos ante el épico final y la experiencia tan descomunal que era el juego, mientras que *Naruto* se me fue haciendo cada vez más cuesta arriba y lo iba compaginando con otros juegos hasta que por fin lo acabé.

Sin duda, el efecto inicial puede ser una piedra de toque para *Shenmue* en esta época, pero lo peor es que, con el tiempo y un análisis más pormenorizado, somos conscientes de que **está todo perfectamente medido**. Aquel inicio lento es necesario en lo argumental, pero también en lo jugable. Ryo no se queda en casa abriendo cajones y explorando el baño o el dojo por pasión, sino porque es un tutorial orgánico, presentado con maestría y naturalidad dentro del propio juego, en el que empezamos desde lo más básico y vamos viendo cómo se complica a medida que nuestra aventura avanza. Por poner otro ejemplo, los QTE (término acuñado por esta franquicia) tampoco se presentan con un gran tutorial o un inicio como, por ejemplo, el de *Uncharted 2*. No estamos en un tren colgando de un abismo mientras aprendemos a jugar, sino que estamos en nuestra casa y el acertar o no el botón a pulsar nos permitirá esquivar un balonazo de unos niños que juegan o sufrirlo en la cara. Es sutil y elegante, un modo de transmitirnos visualmente que cuando aparezca un botón hay que pulsarlo para evitar sufrir ese balonazo metafórico.

La experiencia es lenta al principio porque el primer *Shenmue* no era más que un primer capítulo de los dieciséis que llegó a plantear Yu Suzuki para la historia. El creativo nipón estaba **obsesionado con el realismo,** tal y como demostró en todas sus creaciones, ya sea *Virtua Fi-*

Yu Suzuki, uno de los mayores maestros de la industria del videojuego

—

Aunque se ha convertido en leyenda por Shenmue, Yu Suzuki es el padre de obras como OutRun, Space Harrier, Virtua Fighter o F-355. Historia viva de los videojuegos que estaba en el ostracismo por su obsesión con acabar esta historia.



ghter o *F355*. Le gustaba que los videojuegos fuesen algo más, **ansiaba que el jugador se sintiese de verdad parte de esa experiencia** y se sumergiese plenamente en el universo que se le presentaba. Por eso mismo, inició una serie de juegos de rol extremadamente realistas que contasen el pasado de los personajes de un juego de lucha muy realista como era *Virtua Fighter.* De hecho, con ese objetivo nació *Shenmue*, aunque acabó abandonando al personaje de Akira Yuki para acabar siendo su propia narración independiente. Una historia que sería el eje central de la producción. El creativo nipón temía que los desarrolladores **no fuesen capaces de entender su visión**, así que se reunían cada semana y veían qué se podía hacer y qué no. Al final, escribieron el guion como si de una novela se tratase, para que el equipo supiese de principio a fin lo que ocurriría y así poder enfocarlo adecuadamente y dejar todos los matices atados desde un primer momento. Y dicha novela contaba con la friolera de once capítulos.

En un primer momento, Yu Suzuki planeaba que el primer juego abarcase los dos primeros capítulos, pero su perfeccionismo y las ganas que tenía de crear un universo profundo provocaron que el mundo abierto planeado **resultase ser mucho más complejo** de lo que se había previsto en un primer momento. Los costes de producción, la longitud del producto y la necesidad de retrasar el juego para añadir más cosas a la primera entrega provocaron que se acabase optando por lanzar cada uno de los capítulos como juego único. Era una apuesta arriesgada, pero posiblemente la mejor manera de afrontar la narrativa tal y como la concebía. De este modo, se anunció que el primer *Shenmue* sería el primer capítulo, ambientado en la ciudad japonesa de Yokosuka. Pero el proyecto estaba siendo de un coste demasiado elevado, SEGA no estaba en su mejor momento con Dreamcast y con *Shenmue II* se intentó apurar un poco. El segundo capítulo fue eliminado de la ecuación y en la segunda entrega se nos narró del tercer al quinto capítulo. Un pequeño acelerón que, en realidad, a nivel de narrativa no se nota. Por desgracia, en aquel año 2001 se paralizó la historia y los usuarios vivimos soñando con el momento en el que Ryo y Shen Hua saliesen de aquella cueva en una tercera entrega, que no fue realidad hasta su anuncio en el año 2015. Es decir, que todavía no hemos visto ni la mitad de la historia tal y como fue concebida en aquella novela de finales del siglo XX. Y quién sabe si acabaremos experimentando el relato de *Shenmue* al completo.

"MUY POCOS JUEGOS HAN LLEGADO A REPETIR LA ESPECTACULARIDAD DE SHENMUE"

Yu Suzuki quería que el jugador **no se centrase únicamente en un aspecto del juego**, sino que tuviese a su disposición infinidad de formas de jugar y numerosas elecciones por tomar con una repercusión importante en el devenir de la aventura y que sirviesen para que el usuario empatizase más con los personajes. Es por eso que las ciudades del juego acabaron siendo tan vastas, con tantísimas subhistorias para prácticamente cada personaje que nos encontramos, con misiones secundarias y con numerosos minijuegos de diversa índole (ya sea coleccionar figuritas o pasarnos una tarde entera en los salones recreativos). Todos los personajes secundarios tienen su propio pasado y una personalidad definida, así como rutinas y conversaciones elaboradas, que van más allá del repetir la misma frase hasta la saciedad, algo tan típico de los juegos de rol. La obsesión con el realismo es tal que las tiendas tienen sus horarios; la gente cumple unas rutinas que varían según el día de la semana que sea y el mes del año en el que nos encontremos, cada persona tiene sus propias líneas de diálogo con el personaje, etc. *Shenmue* **es como salir a la calle ahora mismo** e interactuar con el mundo que nos rodea. Tendremos el control absoluto sobre todo lo que hagamos y el crecimiento personal del personaje estará íntimamente ligado a nuestro crecimiento como jugadores.

Estamos ante un mundo abierto tan realista y espectacular que, por mucho que se hayan creado y alabado infinidad de mundos abiertos durante estas casi dos décadas, **muy pocos han llegado a repetir la espectacularidad técnica y narrativa de *Shenmue***. De hecho, la profundidad de este mundo abierto es tal que no hay dos partidas iguales. Estar un día determinado a una hora concreta en un sitio específico nos permitirá disfrutar de un evento o de una conversación que no sería posible vivir de ninguna otra manera. Y eso es parte del encanto del juego, ya que un encuentro casual puede parecer predefinido, pero un amigo puede no haber visto ese momento por haber decidido quedarse en casa ese día o por haber escogido otra ruta. Son pequeños matices diferenciadores en los que cada jugador vive su propia historia y entiende la situación de una manera diferente. Y ver diferentes situaciones puede ayudarnos a comprender mejor algunos secretos de la trama. Sentimientos ocultos en un encuentro en un parque, secretos de planes ulteriores de organizaciones secretas si escuchamos



entre las sombras… son cosas que están ahí pero de forma sibilina, que se descubren, igual que en la realidad, estando en el lugar y el momento adecuados.

La obsesión por el realismo y el minimalista uso de la interfaz de usuario se plasma también en el sistema de combate. Ryo es un estudiante de artes marciales y empieza siendo bastante torpe, pero a lo largo de la aventura irá puliendo sus habilidades, descubriendo nuevas técnicas y, sobre todo, entrenando mucho. Si dedicamos nuestro tiempo libre a entrenar, seremos más hábiles y diestros en combate; si no lo hacemos, seremos más torpes y nos costará más acabar con nuestros enemigos. Y el juego no tiene combates aleatorios ni formas artificiales de subir de nivel. Todos los combates **tienen sentido para el argumento** y, básicamente, nuestro deber es estar preparados para ellos. El juego tiene una evolución de tiempo real, de tal modo que los días pasan (una hora de juego es un día, más o menos) y nosotros decidimos cómo queremos invertir nuestro tiempo: avanzando en la trama principal e investigando sobre los asesinos de nuestro padre, jugando en los recreativos (con juegos de verdad, algo que heredaría la franquicia *Yakuza*) o entrenando y preparándonos para lo que pueda esperarnos en el futuro. Al final, acabaremos desarrollando nuestras propias rutinas y convirtiendo la vida en Dobuita como una versión paralela de nuestro propio día a día (algo que reproduciría la saga *Persona*).

Si me estoy centrando exclusivamente en el primer *Shenmue* es porque es la puerta de entrada, el tutorial de una historia mucho más extensa. De hecho, *Shenmue I* se abre con **una profecía de un personaje que no conocemos** hasta el final de *Shenmue II*, ya en el quinto capítulo de la gran historia. Y precisamente ese primer capítulo es el que puede ser más duro de afrontar para los nuevos usuarios de 2018, más preocupados por obtener inmediatez absoluta en sus experiencias videolúdicas que de una evolución lenta y pausada que, a la larga, acaba resultando mucho más satisfactoria que un juego alargado artificialmente a mitad de la aventura. *Shenmue II* ya va más directo al grano y, al resumir un poco tres capítulos, pasan muchas más cosas y el tutorial ya es inexistente tras haber invertido 20 horas al primer capítulo y dominar perfectamente todas las mecánicas. Es por eso que, desde aquí, quiero animaros a descubrir esta franquicia, cuya experiencia pudo cambiar la vida a millones de

"*SHENMUE* ES UNA OBSESIÓN CON EL REALISMO SIN PRECEDENTES"

"*SHENMUE III* ES UN GRAN TRIUNFO DEL USUARIO EN UNA INDUSTRIA CON MIEDO A ARRIESGAR"

Todavía queda mucho por contar

—

La historia de *Shenmue* apenas había llegado a la mitad con las dos primeras entregas. Esperemos que la franquicia arrase en esta segunda vida y que Yu Suzuki no tenga que resumir demasiado la historia y romper la narrativa tan elaborada que propone.

adolescentes en su momento; pero también a tener paciencia con ella y a verla con el prisma del tiempo, porque los gráficos no serán los de un *Yakuza* o *God of War,* y no provocarán ese impacto que sí teníamos en el año 2000.

Destacar también que el anuncio de *Shenmue I & II,* para abrir boca mientras esperamos a *Shenmue III* es un gran triunfo de la comunidad. Tal es el cariño que se le llega a coger a la franquicia que millones de usuarios de todo el mundo han estado acosando a SEGA desde el año 2003 para que tanto la continuación de la historia como esta remasterización fuesen una realidad. Es un triunfo del usuario en una industria con miedo a arriesgar con experiencias diferentes como esta (sobre todo, por lo mal que acabó esta), un triunfo que nos hemos ganado como jugadores y que **honra a un juego que marcó época** y que difícilmente volveremos a ver algo semejante durante mucho tiempo. Pero el viaje de 18 años ha merecido la pena por vivir esta época en la que el deseo de los usuarios ha primado y en el que se ha hecho justicia con una obra clave que ha permitido una mutación de la industria en todos sus ámbitos. ■





MÁSCARAS Y ESFERAS
MÁS ALLÁ DEL ESTANQUE DE LAS HADAS

por Marta García Villar

Los personajes nacen de una construcción mental difusa que ve la luz con imagen y lenguaje, forma y fondo. Acompañando a la humanidad en su periplo para desentrañar los misterios de la ficción, numerosos enfoques han tratado de dar con la clave del éxito para definirlos por su caracterización y función y, sobre estos esqueletos, Arturo se vio acompañado de Merlín en su periplo como gobernante, Susano'o dio muerte a Yamata no Orochi y la valquiria Brunilda cobró su triste venganza. Sobre los restos de Excálibur descansa la Espada Maestra y sobre ancestrales esquemas narrativos de leyenda nacen los héroes que los humanos abrazan para tratar de conocerse y reconocerse a sí mismos.

Junio de 2018



IMAGEN: NINTENDO



LEVEL UP!

FORMAS DE LEYENDA

Y ALIENTO

En la narrativa de videojuegos el modelo formal de personajes que carecen de profundización psicológica encuentra un espacio en el que desarrollarse satisfactoriamente. La magia de lo videolúdico nace de lo efímero de cada experiencia, por lo que en todo un mito de la industria como la saga *La leyenda de Zelda* y en el reciente *Breath of the Wild*, la exploración **suple unos modelos de personajes** meramente funcionales que recuerdan al jugador cómo pueden darse forma a grandes relatos.

Para comprender nuestro futuro o incluso tratar de predecirlo no tenemos más que examinar nuestro pasado. La palabra personaje cuenta con raíces griegas y etruscas y deriva del término latino *persona*, que significaba 'máscara', como referencia al elemento que los actores teatrales usaban **para establecer una barrera con la realidad** y, además, ilustrar su función en la propia obra. Reprimiendo la pasión anhelante de jugadora y resistiéndome a desviarme hacia cierta saga homónima de Atlus, resulta curioso y divertido, cuanto menos, recordar que en la crítica estética la distinción entre 'personas' y 'personajes' siempre ha estado **relacionada con la pertenencia** (o no) a un mundo real o ficticio. Sin embargo, los orígenes de nuestra civilización y nuestro propio lenguaje nos señalan que el término que utilizamos para definir nuestra presencia en la realidad como seres humanos sociales en su inicio simbolizaba un papel, una cara que ocultar detrás de un escenario. Menospreciar el papel de las palabras, su uso y su significado supone obviar una capacidad tanto defensiva como manipuladora.

¿Necesitamos siempre, como jugadores, complejidad psicológica en los personajes con los que interactuamos? Ante la tendencia pseudomoderna de **rechazar referentes existentes** y querer innovar a toda costa sin medir consecuencias se dibuja la certeza de que para romper reglas y barreras es preciso conocerlas de antemano. Antes del Romanticismo se optaba por



"EN SHADOW OF THE COLOSSUS, LA OPOSICIÓN DE LOS DESEOS MÁS EGOISTAS DEL PROTAGONISTA ATENTABAN CONTRA EL EQUILIBRIO DE LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA"

un modelo de caracterización puramente estereotipado y reducido, algo que cambió cuando se **empezó a dar importancia a los sentimientos humanos**, a la realidad individual y sentimental del personaje y, con el Naturalismo, a su papel en la sociedad según su contexto. **El conflicto de opuestos** siempre es un gran recurso para crear personajes, pero utilizar una perspectiva formalista que únicamente se limite a definir unas líneas básicas de caracterización se torna igualmente útil como abstracción para disfrutar del funcionamiento de una narrativa definitoria de los videojuegos basada fundamentalmente en la exploración.

CONFLICTO DE PULSIONES Y EQUILIBRIO DE FUNCIONES

Como principio en el desarrollo de personajes se esgrime que aquellos que cobran un mayor atractivo entre los receptores de la obra de ficción **son los que están en continuo debate psicológico**, en un dilema entre su realidad individual y las expectativas que la sociedad deposita en ellos, entre el «quiero» y el «debo», entre la realidad entre bambalinas y la máscara que se lleva en el escenario, lo cual cuenta con un especial atractivo a la hora de generar **identificación** en el jugador. Recordemos el caso de Wanda en *Shadow of the colossus* (2005), un descenso a los infiernos que despertaba en el receptor la piedad y el temor de la catarsis más pura ante un conflicto prácticamente sin palabras. En la inmortal gesta de Fumito Ueda la oposición entre los deseos más individualmente egoistas del protagonista atentaban incluso contra el equilibrio, ya no de una vida en sociedad con leyes humanas, sino de l**as propias fuerzas de la Naturaleza más colosal y salvaje**. Al fin y al cabo, y como señaló Sigmund Freud, las fuerzas del Eros y el Tánatos, la vida y la muerte, el **amor** y la **destrucción**, son los dos instintos más básicos y viscerales del ser humano, por lo que nada mejor que la tensión más primitiva y cosmogónica para ilustrar un personaje en una caída en picado.

Otros ejemplos menos trágicos de desequilibrio entre individuo y sociedad imperan en series con un afán especial por **crear y preservar mundos de ficción**, tal es el caso de *Final Fantasy*, que en entregas especialmente volcadas con el desarrollo de sus personajes y ya desde una etapa bien temprana de la serie, se aseguraba de definirlos a través de su conducta, de la reivindicación de su identidad



y de su relación con otros. *Final Fantasy IV* (1991) presentaba, por ejemplo, a Cecil Harvey, un héroe protagonista sumido en la culpa, dubitativo entre su papel social como caballero oscuro a las órdenes de un rey genocida y su papel individual anhelante de tomar sus propias decisiones. Tras un simbólico duelo a espada contra sí mismo asumía una nueva identidad como paladín **sin por ello renegar de su naturaleza y su pasado** y aunando su rostro social y su rostro individual, lo que planteaba un afán psicológico y narrativo particularmente complejo para un juego en los albores del desarrollo de los JRPGs. Sin embargo, y sin negar que la profundizad de los motivos psicológicos de los personajes es atractiva para la narración, esta característica no es la única e indispensable para garantizar el éxito de la misma.

Dos de los más grandes fenómenos e iconos de la historia del videojuego japonés, *Pokémon* (1998) y *La leyenda de Zelda* (1986) nacieron de ideas sencillas e inspiración en una naturaleza salvaje que descubrir. Satoshi Tajiri **coleccionaba insectos** mientras Shigeru Miyamoto **exploraba cuevas** recónditas, ambos encarnando a un futuro héroe silencioso que funciona adecuadamente en soledad y que, como tal, no queda definido por distintos intercambios sociales con otros personajes, sino por las acciones del jugador. En el caso del gran mito legendario de Nintendo que nos ocupa, ya nos los avisaba de esto mismo cierto ermitaño con un inolvidable *«It's dangerous to go alone»*, especialmente **en un entorno de exploración** y libertad de pura supervivencia, una característica definitoria de una saga que, como señala Salva Fernández [1] se alza como un estandarte estrella del hardware de Nintendo con cada entrega. Además, la saga *Zelda* crea un paradigma mítico que, con las continuas reencarnaciones del héroe **conforma un universo de inspiración** que impulsa al jugador a sentirse identificado en el más puro silencio del niño temeroso que mira con asombro el interior de la cueva más oscura.

[1] Fernández, S (2018), *Zelda, detrás de la leyenda.* Sevilla: Héroes de papel, p.26



"EN *BREATH OF THE WILD*, LA NATURALEZA DE LOS PERSONAJES ESTÁ ORIENTADA A UN FIN FUNCIONAL"

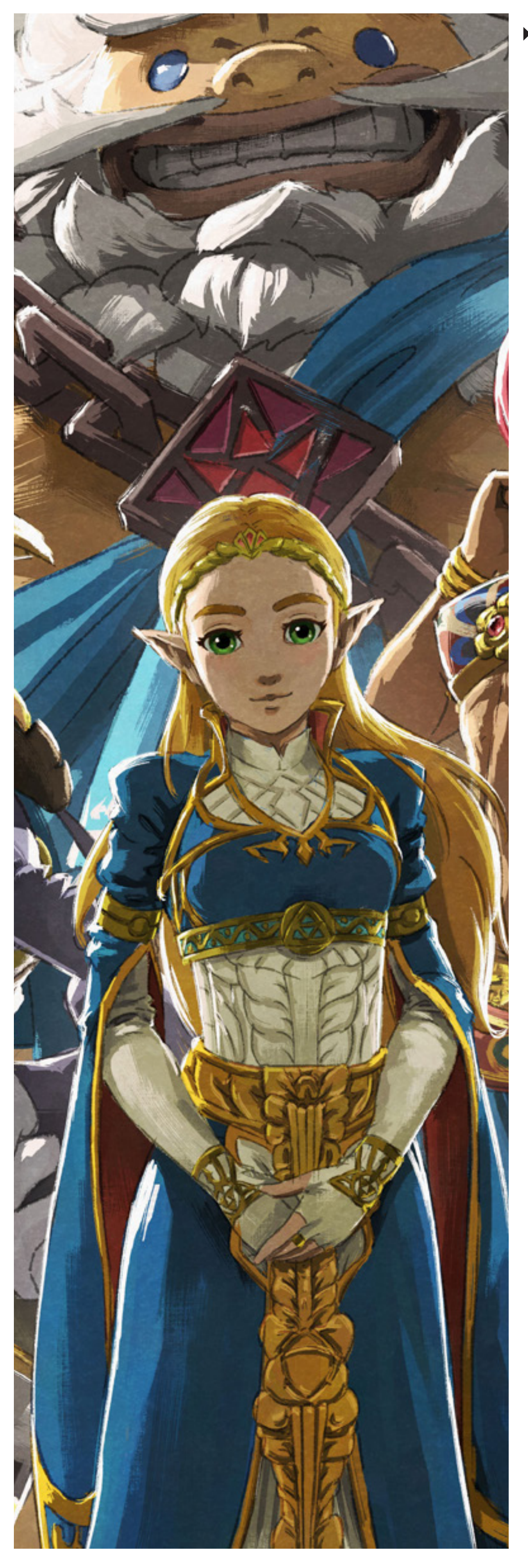
A nivel narrativo se suele criticar que *Breath of the Wild* (2017) presenta una **ausencia de giros argumentales sorprendentes**, así como la sencillez del esquema base de sus personajes en comparación a los de otras entregas como *Ocarina of Time* (1998), *The Wind Waker* (2002) y *Twilight Princess* (2006), donde la transfiguración y representación de nombres como Sheik, Tetra y Midna suponen giros memorables para los fans de la saga. La clave de este hecho reside en que la última entrega de la saga **necesitaba apostar por una configuración de personajes menos elaborada** para que el jugador no perdiera de vista lo importante: la supervivencia en soledad y la curiosidad por explorar la inmensidad demostrando que demorar la consecución del objetivo era objeto de disfrute y que, cual héroe de Kavafis camino a Ítaca, lo verdaderamente atrayente era el viaje.

ES ASOMBROSO SALIR SOLO

En *Breath of the Wild*, la naturaleza de los personajes está orientada a un fin funcional dentro del propio discurso del videojuego, ya que en aras del ejercicio de la propia voluntad del jugador, era necesario sacrificar distracciones narrativas complejas que supusieran condicionar actuaciones. Disponer, así, del habitual protagonista silencioso, además de la posibilidad de **profundizar en los campeones y en la princesa Zelda** de manera opcional mediante la recopilación de recuerdos ofrecía recompensas a aquellos jugadores que buscaran con gusto un cierto desarrollo del mundo de ficción, sin por ello perjudicar a los que optaran por la cotidianeidad de la exploración insaciable. Como principal modelo para categorizar los personajes de estas entregas podemos basarnos en el puro formalismo de Vladímir Propp en su *Morfología del cuento* (1928), donde, partiendo del estudio de los cuentos de la tradición rusa oral **extrajo categorizaciones y esquemas comunes** que posibilitaban el avance de la narración a partir de treintaiuna funciones narrativas. A pesar de que la naturaleza de ambos objetos de estudio (cuentos orales y videojuegos) dista mucho entre sí casi un siglo después, su esquema basado en las acciones y funciones fijas de los personajes sigue resultando de utilidad como consideración moldeable a la hora de trazar un relato que debe apoyarse en un medio que **equilibra reglas**, mundos de ficción y la compleja relación interactiva entre jugador y personaje.

En dicho estudio se percibe un desinterés en la profundidad de los personajes, relegados a representar áreas de acción en las denominadas «esferas» como apoyo de esas funciones que articulan el relato. Es decir, observar las acciones del personaje nos permite identificar su papel y, por tanto, prever un esquema narrativo concreto. Mientras que en la primera entrega de *La leyenda de Zelda* las funciones se correspondían con un personaje en una tendencia más o menos mecánica, en los sucesivos títulos de la saga (y especialmente en el caso de *Breath of the Wild*) se aprecia un fenómeno permeable por el cual **un mismo personaje ha abarcado varias funciones** o una misma función ha sido representada por varios personajes con mayor libertad.

En primer lugar, el héroe para Propp contaba con el papel de acción relativo a desempeñar funciones que implicaban iniciar el viaje, ser convocado para una misión y obtener la consecución de la misma, superar distintas pruebas, luchar contra los agresores y recuperar a alguien que solía identificarse con la princesa, término que no debemos interpretar de manera literal desde una perspectiva social, sino abstrayendo una función del objetivo inspirador, personaje u ente buscado que se solía acompañar de la figura del padre para implicar la asignación de tareas difíciles, así como el reconocimiento del héroe. Bajo este prisma funcional, los roles de Zelda y el rey Rhoam parecen muy evidentes, además de que Link siempre se ha caracterizado como el héroe por antonomasia en todos los títulos de la saga sin por ello haber dejado de compartir esta esfera en ocasiones con otros personajes, tal es el caso de los cuatro campeones de



Breath of the Wild: Mipha, Revali, Daruk y Urbosa, o, una vez más, la propia Zelda, quienes inician su búsqueda heroica y luchan contra el agresor, Ganon, para cumplir una misión. Este último, por su parte, **sirve con creces al esquema de agresor** y su función es manifestarse en distintas luchas con el héroe a través de la representación en las cuatro iras elementales de las bestias divinas, que actúan como secuaces guardianas de calabozos y agresoras de aliados. Asimismo, esta amenaza terrible supone también una figura silenciosa y referencial en oposición a Link, pues se trata un villano que queda definido **como objeto de conquista y derrota** y que no puede desarrollarse como personaje puesto que la posibilidad de enfrentarse a él está presente desde prácticamente el inicio del juego.

Si nos alejamos de esta trifuerza de roles encontraremos también como dignas de mención las esferas de donantes, señaladas por Propp como destinadas a ofrecer al héroe elementos mágicos para ayudarle en su periplo. Dicha esfera queda compartida por distintos personajes, especialmente por el rey Rhoam, quien, además de reconocer al héroe tras su anagnórisis y **guiarle como mentor**, le otorga la paravela como auxilio en su viaje por el mundo y actúa en el campo de acción de otra de las esferas, el mandatario, es decir, el actante que envía al héroe hacia su destino, papel que vuelve a compartir con su hija Zelda. Por su parte, otros donantes de artefactos mágicos y de presencia relevante para la narración son el árbol Deku en su misión como guardián de la Espada Maestra y la científica Prunia, cuyo auxilio con la piedra Sheikah es necesario para cumplir con la misión encomendada. Finalmente, señalamos a los cuatro elegidos y a sus herederos (Sidon, Riju, Yunobo y Teba) como auxiliares en su tarea de guía y apoyo logístico en el espacio de las pruebas de Link, alejados de la idea del falso héroe rival y destinados a **desempeñar tareas para ayudar a la consecución** del objetivo. Por su parte, Impa, habitual mandataria de la saga, actúa como recurso informador de la existencia de recuerdos y reafirmador de la identidad de Link en su transfiguración como elegido.

LA PRINCESA Y EL BOSQUE SIN HADAS

Cuando todos los elementos de una red desempeñan su función y recorren su propio camino el avance hacia un fin se vuelve llevadero, sin importar que dichos caminos tengan o no

"ZELDA, DE HECHO, ES EL EJE VERTEBRADOR DEL RELATO"

"ZELDA ES PROTEGIDA, RESPETADA, AMADA POR SU PUEBLO E INSPIRADORA DE LA LUCHA"

complejidad en sí mismos. Unas líneas básicas en la caracterización de personajes es más que suficiente para que *Breath of the Wild* siga cumpliendo en el corpus mítico de Hyrule porque todos y cada uno de ellos están medidos para llevar a cabo la mayoría de las funciones básicas que han iluminado las narraciones a lo largo de los siglos. No obstante, **no falta un mínimo peso psicológico** que se asienta en el coro de los cuatro elegidos y especialmente en la princesa que da nombre a la saga. Zelda, de hecho, es el eje vertebrador del relato, puesto que no solo comparte rasgos activos heroicos al afrontar su propia lucha, sino que cumple, además, con **la mayoría** de las funciones delimitadas por Propp: desempeña el papel de lo buscado por el héroe (aunque está más cercana a la colaboración activa que al rescate), actúa como mandataria planteando el desafío desde un primer «abre los ojos» y aporta consejos y guía como auxiliar. Por otra parte, si profundizamos en el mundo de ficción, se trata, quizá, del **único personaje desarrollado ampliamente en su complejidad sentimental** a caballo entre sus deseos individuales y la presión social impuesta como gobernante y poseedora de un poder ancestral. Asimismo, se dibuja como el nexo entre el resto de los personajes, protegida y respetada por los elegidos, amada por su padre y su pueblo; líder, agente e inspiradora de la lucha contra Ganon, pero **sufridora en su frustración personal.** A lo largo del juego será la única que exponga abiertamente sus dudas y su impotencia, una erudita que quiere hacer uso del conocimiento para derrotar al Mal y a quien le asola la culpa por no desarrollar el don mágico del que debería hacer gala por su linaje.

Crear personajes nunca es tarea fácil, y menos cuando nos movemos en un medio dominado por la interactividad y la libertad de exploración, cuando el creador ha de ser lo suficientemente modesto como para ofrecer una serie de herramientas al jugador sin pretender que haga uso de todas. Observarnos como personas nos recuerda que la etimología de la propia categorización que enarbolamos para definirnos nos sitúa en un escenario, y que, al igual que los personajes que pueblan los mundos de ficción, **somos máscaras y esferas con roles que cumplir** y caminos que trazar mientras equilibramos pulsiones en desequilibrio. Hyrule sigue brillando y configurando mitos de los nuevos siglos venideros porque su universo da importancia a la función esencial y los pilares de un templo que, por muchas florituras que presente, no podrá llegar a derrumbarse si cuenta con lo realmente importante. Para crear personajes no tenemos más que **observar personas**, al igual que, para salir de un denso bosque, solo hace falta analizar el entorno y observar la dirección del viento. ■


EDEN

CUANDO EL ESPECTÁCULO ECLIPSA A LA POLÍTICA: FAR CRY 5

por Alberto Venegas

F*ar Cry 5* es un videojuego en primera persona de acción y aventuras desarrollado por la empresa francesa Ubisoft, responsable de otras grandes licencias como *Assassin´s Creed*, *Watch Dogs* o *Tom Clancy's Ghost Recon*. *Far Cry 5* llegó al mercado el día 27 de marzo de 2018 y desde su anuncio, en mayo de 2017, su camino estuvo envuelto en la polémica debido a su contenido político. Esta controversia no ha impedido que la quinta iteración de la saga haya sido la más exitosa hasta la fecha y que haya conseguido superar todas las cifras de recaudación de las entregas anteriores. El éxito de *Far Cry 5* no solo se ha visto reflejado en las cifras de venta sino también en las críticas recibidas, alcanzado en muchos medios especializados notas superiores a noventa puntos sobre cien.

Junio de 2018

FAR CRY 5

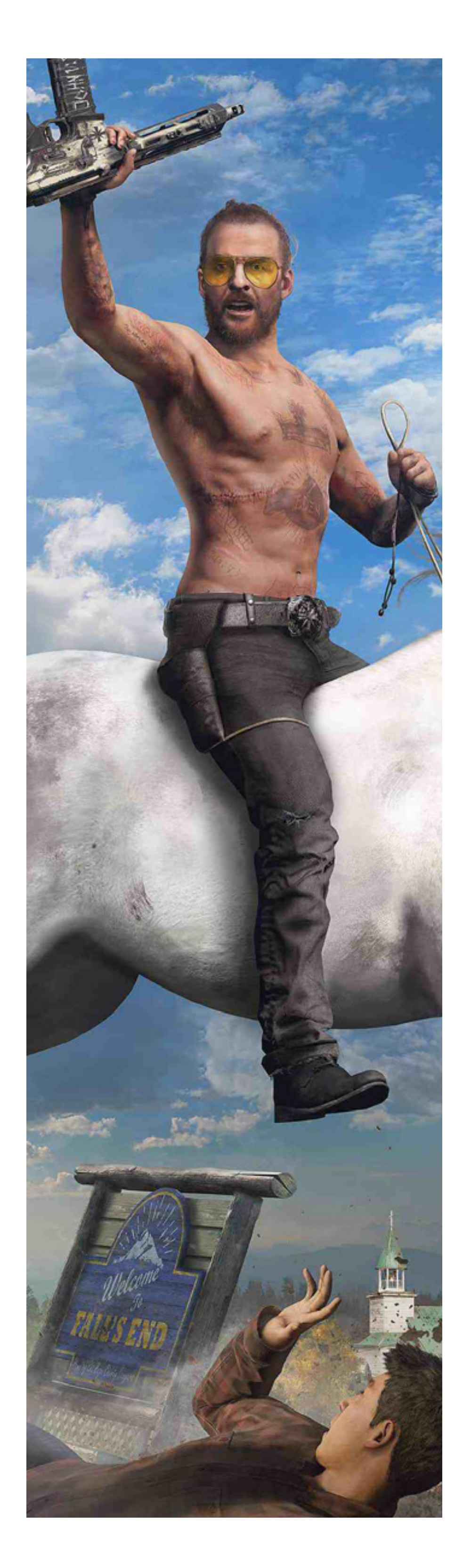
NO ES UN JUEGO ROMPEDOR

El camino de *Far Cry 5* estuvo envuelto en la polémica debido a su contenido político. Esta controversia no ha impedido que la quinta iteración de la saga haya sido la más exitosa hasta la fecha y que haya conseguido superar todas las cifras de recaudación de las entregas anteriores. El éxito de *Far Cry 5* no solo se ha visto reflejado en las cifras de venta sino también en las críticas recibidas, alcanzado en muchos medios especializados notas superiores a noventa puntos sobre cien.

Tras esta introducción podemos extraer una conclusión, **incluir contenidos políticos en el videojuego** ha resultado un éxito para la recepción del título. Un contenido medido, muy medido, como tendremos ocasión de ver, que guarda relación con la situación social estadounidense y a la vez con la historia política del país porque, aunque el juego sea de origen francés, el público al que está destinado es estadounidense.

La trama gira en torno a una operación conjunta entre el cuerpo de alguaciles, o *marshals*, estadounidenses y la policía del condado donde se desarrolla la trama, el condado imaginario de Hope, Montana. El protagonista **es el único superviviente** de un grupo de cinco que ha acudido a Hope para llevar a la justicia a Joseph Seed, el antagonista de la partida. Una vez el personaje protagonista se recupera del atentado, un ermitaño libertario, Richard 'Dutch' Roosevelt, le explica todo lo que sucede en el condado. Al parecer, Seed, líder de la secta La Puerta del Edén, controla todo el condado junto a sus hermanos, los Heraldos. A estos se le oponen el resto de los residentes liderados por el pastor Jerome, Mary May, dueña del bar del condado y Nick Rye, un humilde fumigador. La lucha entre ambos bandos se ha visto recrudecida por la creencia compartida por el culto de que el fin de los tiempos está cerca. Ante esta situación, La Puerta del Edén ha comenzado lo que ellos mismos denominan **La Cosecha**, un esfuerzo por purgar todos los pecados de los residentes en Hope antes del fin de los tiempos.

En el contexto de la partida tenemos tres elementos de importancia. El primero, **las milicias armadas**, el segundo, **los cultos mesiánicos y milenaristas**, y el tercero, **la posesión indiscriminada de armas** por parte de la población civil estadounidense. Estos tres elementos se entrecruzan y mezclan en numerosas ocasiones con las ideas más arraigadas dentro de la tradición estadounidense como es la libertad y la defensa a toda costa de esta. Incluir todas estas ideas no ha sido un acto aleatorio. Los responsables del título las han seleccionado e incluido en su obra de una manera voluntaria. Dan Hay, director de *Far Cry 5* afirmaba en una entrevista publicada en el portal de videojuegos de la revista *Vice*, *Waypoint*, lo siguiente: «¿Los videojuegos se encuentran en un punto donde son lo suficientemente maduros como para poder, al menos, rascar algunos de estos temas? ¿Para explorarlos? Creo que sí» refiriéndose, específicamente, a la inclusión de cultos y conflictos violentos dentro de Estados Unidos. Dan Hay, y todo su equipo, siguió haciendo hincapié en la ruptura que suponía la quinta entrega de la saga con respecto a las anteriores, llegando incluso a ▸



afirmar en otra entrevista publicada, en esta ocasión, en la revista *Gamerant*, que *Far Cry 5* iba a ser una «experiencia completamente diferente» para los jugadores. Sin embargo, al poco tiempo, en la web *Game Industry* daba algunos pasos atrás y definía el título cómo solo un juego («tenemos que recordar que [*Far Cry*] es solo un juego») ¿qué habia ocurrido para que el máximo responsable del videojuego cambiara tan radicalmente de opinión? La respuesta es sencilla: **la política se interpuso en su camino**.

Al poco tiempo de salir a la luz las primeras imágenes del videojuego comenzaron las críticas y los ataques a su contenido, como una campaña en la conocida plataforma Change.org que pedía la cancelación del título o, al menos, la sustitución de los caucásicos en el papel de enemigos dentro la partida. Una petición que ha reunido más de 2.500 firmas y que aún sigue activa. Otros llegaron a afirmar que *Far Cry 5* no era más que un «*white genocide simulator*». Y otros muchos plasmaron sus opiniones en las distintas plataformas de mensajería digital llegando a crear una bola de nieve que estalló el día de su lanzamiento. Cuando comenzaron a aparecer las primeras críticas del videojuego **la bola de nieve desapareció**.

El crítico Ben Kuchera, en la revista *Polygon*, fue de los más duros con el contenido del título llegando a afirmar que «*Far Cry 5* tiene el potencial de decir algo interesante al situar el juego en Estados Unidos, pero su turbia historia y su temática sirven más al contenido fantástico y lúdico del mundo abierto que a darle un propósito y un significado al videojuego». Una opinión que compartían otras como la crítica Keza MacDonald en el periódico *The Guardian* donde aseguraba lo siguiente: «Paradójicamente, [*Far Cry 5*] es una sátira de la América moderna que no dice casi nada al respecto». Una opinión que era compartida por otros muchos críticos y que viene a resumirse en una simple frase: **bonito, pero vacío**. Sin embargo ¿por qué los desarrolladores y responsables del título realizaron tanto hincapié en lo diferente que iba a ser este título? ¿Por qué esa incidencia en la reflexión sobre los asuntos políticos estadounidenses? ¿Por qué generó tanta polémica durante sus meses de desarrollo y los momentos anteriores a su lanzamiento? Y, por último, ¿por qué la crítica lo consideró un intento fallido de alcanzar algo más?

Sobre el primer aspecto la respuesta, o al menos la respuesta que he elegido, se encuentra en la concepción comercial de nuestra cultura. El sociólogo estadounidense Richard Sennett afirmaba ▸

"LA POLÉMICA FAVORECIÓ A *FAR CRY 5*, SITUÁNDOLO EN EL CENTRO DE LA MIRADA PÚBLICA"

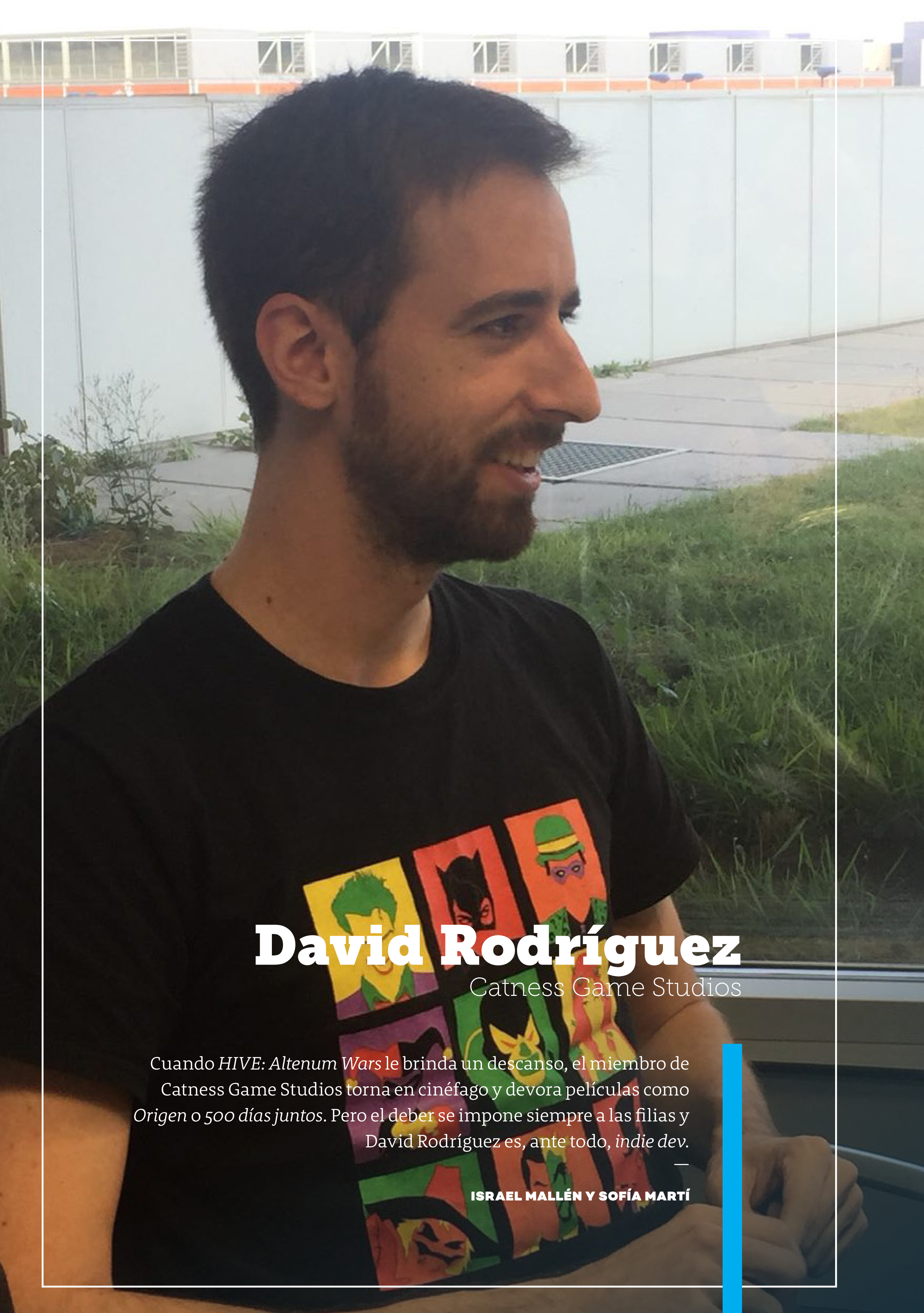
en su libro *La nueva cultura del capitalismo* que: «El consumidor busca estimular la diferencia entre bienes cada vez más homogeneizados. El consumidor, hombre o mujer, se asemeja a un turista que va de una ciudad clónica a otra y que en ambas visita las mismas tiendas y compra los mismos productos. Pero ha viajado». *Far Cry 5* **no es un juego rompedor.** Cualquiera que haya disfrutado de cualquier FPS podrá disfrutar de *Far Cry 5*. El título se asienta sobre las mismas mecánicas y recursos narrativos que ya hemos experimentado en otros muchos títulos anteriores. De hecho *Far Cry 5* no puede llegar a entenderse sin sus precuelas. El aspecto que les diferencia es, precisamente, el contenido político que presenta. El jugador, cuando disfrute de *Far Cry 5*, recorrerá un camino ya explorado en otros muchos títulos pero al acabar su recorrido podrá afirmar que ha disfrutado de algo diferente, aunque familiar.

La polémica, como he establecido al comienzo, favoreció a *Far Cry 5* al situarlo constantemente en el centro de la mirada pública y captar la atención de la prensa y los potenciales compradores. La selección de los elementos que aparecen alentaron esta polémica porque eligieron representar **hechos anclados en la realidad política del país** y la historia del mismo. A lo largo de los años, en el país americano, se han sucedido una serie de cultos violentos que han llenado las portadas de todos los periódicos, desde Peoples Temple en la comuna de Jonestown y el suicidio masivo de más de 900 personas en 1978, la más reciente Seventh Day Adventist, la cual guarda una clara relación con La Puerta del Eden, eliminada por el FBI en una violenta confrontación entre los dos grupos durante febrero de 1993, hasta Heaven´s Gate, quienes cometieron otro suicidio masivo a gran escala en marzo de 1997. Todos estos eventos han cubierto horas y horas de televisión e información en Estados Unidos que han servido para crear numerosas obras de ficción como *Sound of my voice* (2011), *La secta* (2011), *The Master* (2012) o los clásicos *La semilla del diablo* (1968), Los chicos del maiz (1984) o *Suspiria* (1977), por nombrar tan solo algunas de las más conocidas. Todas estas producciones han generado un tópico, un lugar reconocible para el espectador que es fácil de explotar al ser fácilmente reconocible. Esta decisión, incluir en el videojuego elementos fácilmente reconocibles para el espectador **es un elemento característico de los títulos contemporáneos**. Una acción que han repetido con los otros dos elementos, la violencia armada y las milicias antigobierno estadounidense y que se basa en la activación de la «cámara de resonancia» del usuario a través del reconocimiento del juego como algo suficientemente real en relación a otros productos culturales similares como pueden ser series de televisión o películas.

Sin embargo, la inclusión de estos elementos ha sido medida por Ubisoft para marcar una diferencia pero no suponer una ruptura. En el juego **no hay sangre ni hay muerte**, aun cuando la parte visible del personaje es tan solo un arma y su principal interacción con el escenario son sus balas. Esta incongruencia, mostrar, enseñar, e incluso vanagloriarse de presentar, un conflicto violento y armado dentro de un país como un hecho maduro para el medio del videojuego para después esconder las consecuencias de estos actos **es una decisión cobarde** que apunta a la estética vacía de la transgresión sin contenido ni fundamento. Se emplea el contexto político de un país de la manera más ligera posible. Las sectas convertidas en milicias actúan sin consecuencias en un territorio soberano sin que ninguna fuerza policial acuda a contrarrestar su poder. El principal problema de todos estos grupos es la amenaza que representa para el estado y la respuesta del Gobierno federal siempre es la misma, **represión y cárcel**, como hemos podido ver en numerosas ocasiones a lo largo de los años. Sin embargo, en *Far Cry 5* campan a sus anchas. Como ocurre también con el culto en el que se entremezcla la milicia, que actúa sin ninguna consecuencia o impunidad.

Far Cry 5 convierte acontecimientos políticos en escenas donde desplegar mecánicas ya probadas con anterioridad como es el género FPS. **No existe una verdadera reflexión sobre las consecuencias del fundamentalismo religioso** entremezclado con un conflicto armado, tan solo se emplea ese lugar como un modo de juego para atrapar a nuevos jugadores. El espectáculo es un fin en sí mismo, como afirmaba Guy Debord en su trabajo ya clásico *La sociedad del espectáculo*. La acción espectacular tapa cualquier consideración política o social sobre el país en el que se basa el juego. Como afirmaba Lipovestky en su ensayo *La pantalla global*: «No estamos ya en la estética modernista de la ruptura, sino en la estética hipermoderna de la saturación, cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador». El fin de *Far Cry 5* no es reflexionar sobre la sociedad y la política estadounidense. El fin de *Far Cry 5* es ofrecer una **diversión instantánea y espectacular** al usuario, un objetivo que logra conseguir. Ubisoft utiliza la realidad sociopolítica de un país para diferenciarse de otros muchos títulos semejantes y lograr destacar dentro de una industria acelerada y saturada de lanzamientos. No hay nada malo ni perjudicial en esta decisión salvo la defensa de este título por parte de sus responsables como un acto valiente, maduro y rupturista con sus antecesores, una afirmación que, en cuanto comenzamos nuestro paseos por Hope, Montana, cae por su propio peso. ■


The world
weak!



David Rodríguez

Catness Game Studios

Cuando *HIVE: Altenum Wars* le brinda un descanso, el miembro de Catness Game Studios torna en cinéfago y devora películas como *Origen* o *500 días juntos*. Pero el deber se impone siempre a las filias y David Rodríguez es, ante todo, *indie dev*.

—

ISRAEL MALLÉN Y SOFÍA MARTÍ

«Ser indie es tener la libertad para hacer lo que te gusta y ser constante para lograr tus objetivos»

David Rodríguez quería ser agricultor. Ahora, con 26 años, se ha labrado un futuro en el desarrollo de videojuegos con *HIVE: Altenum Wars*, un *shooter* multijugador que constituye su ópera prima. El informático castellonense es el arquitecto del código de Catness Game Studios, un humilde equipo de tres personas. Aficionado a la esgrima, confía en que *HIVE* dé la estocada definitiva para impulsar a la industria española.

Después de tres años trabajando en *HIVE*, por fin sale a la venta. Desde luego, no es nada fácil iniciar una aventura como esta en España. Cuéntanos, ¿cómo es ser un desarrollador *indie*?

Ser *indie* es hacer lo que te gusta y ser constante. Hemos conocido a muchos desarrolladores que han empezado con ilusión, pero que lo han dejado a la mitad. Lo más complicado es terminar la carrera y empezar sin experiencia alguna. Los últimos tres años, en los que hemos trabajado exclusivamente *HIVE*, han sido de ensayo y error constante

La de creador de videojuegos no es una de las típicas carreras que uno cita cuando es pequeño y le preguntan qué quiere ser de mayor. ¿Cómo y cuándo te das cuenta de que quieres hacer videojuegos?

No hay un instante concreto en el que me dé cuenta. Siempre he querido crear videojuegos, aunque antes lo veía como algo muy lejano. Sin embargo, empecé a estudiar informática y me percaté de que no es algo que solo puedan hacer los grandes equipos, que cualquiera puede conseguirlo. Un día dejé mi trabajo y decidí dedicarme a esto, momento a partir del que mi familia me apoya, incluso mi madre, que era la más reticente.

Empezáis vuestro camino con un perfil de juego muy concreto: un *shooter* multijugador en dos dimensiones centrado en la gravedad. ¿Por qué habéis apostado por un título de estas características?

Al principio, queríamos desarrollar un MOBA con *scroll* horizontal, pero un miembro de Pyro Studios nos dio mucha caña. Nuestro prototipo era demasiado lento, así que lo convertimos en un shooter para hacerlo más frenético. Apostamos por basarlo en una gravedad radial inversa para diferenciarnos. Buscamos referencias en obras como *Origen* o *Elysium*.

Habéis contado con el apoyo de PlayStation. ¿Cómo es trabajar en PS Talents?

Pintan trabajar en PlayStation Talents como algo muy bonito, y es cierto que te ayudan bastante, pero esperábamos más apoyo por su parte. En la división española de Sony no hay mucho personal y en cuestiones como el marketing propio, el desarrollo o el diseño estamos completamente solos. Vendría bien más ayuda a nivel técnico y una atención personalizada.

Al final, la promoción consiste en aparecer en su catálogo. No obstante, lo mejor con diferencia es el lanzamiento en físico; ver el juego en la estantería de las tiendas en las que compraba de niño.



DESARROLLADOR

DAVID RODRÍGUEZ

...

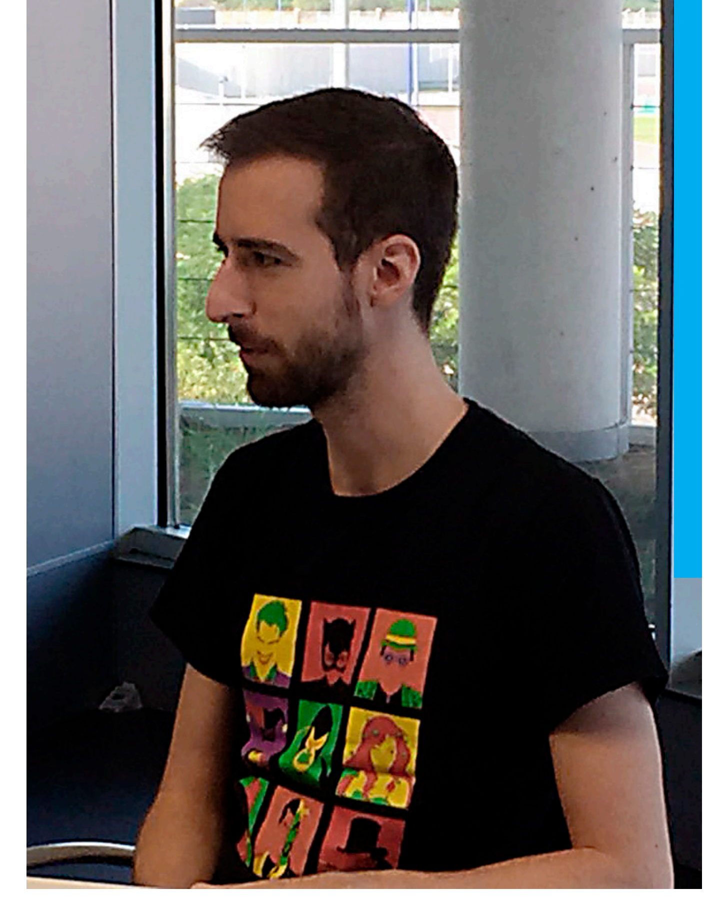
David, seguero empedernido desde Mega Drive, pasó la infancia abrazado a su Dreamcast. Sonic y Phantasy Online marcaron su juventud, pero la vida es más rápida que el erizo azul y ahora se dedica plenamente a crear videojuegos.

—

"Los videojuegos son un arte, desde luego. Dentro del mismo género hay algunos que no son artísticos, como en el cine hay blockbusters"

—

Tras 1.095 días, casi todos puliendo su proyecto, Rodríguez confiesa que la perseverancia ha sido lo más difícil.



"EL SECTOR ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO NO GENERA SEGURIDAD"

¿Qué pasa si *HIVE* no triunfa como esperáis?

Si cubre los costes de *HIVE*, lo intentaremos con otro juego. Si va muy bien, **ampliaremos el universo narrativo del título** con, por ejemplo, una secuela. Y si nos va mal, probaremos una vez más.

***HIVE* es un multijugador *online* y eso en PlayStation requiere suscripción, ¿qué opinas del online de pago?**

No me gusta, **nunca he pagado por una suscripción**. Intentaremos seguir el modelo de los free to play o de *Final Fantasy XV*, a los que se puede jugar en línea sin estar suscrito a PlayStation Plus.

Nuestra intención es que *HIVE* imite los modelos de actualización en los que se basan *Splatoon 2* u *Overwatch* con **mejoras constantes y de descarga gratuita**. Tenemos el objetivo de lanzar 15 personajes más, lo que sumaría un total de 35.

¿Cuál es vuestro próximo proyecto?

Lo siguiente que tenemos en mente es un videojuego en tercera persona en el que los escenarios tengan más peso. Hay varios prototipos de las *game jams* que hemos organizado ¡ y uno de ellos nos atrae mucho. Se trata de **un título similar a *Journey***, pero más realista. Queremos trabajar en algo más narrativo, alejado del shooter y visualmente bonito.

Como estudio independiente y sin demasiados recursos, imagino que la piratería será uno de vuestros mayores temores. Sobre todo de cara a futuros títulos como el que comentas, sin un componente online tan marcado y mucho más expuestos a las descargas ilegales. ¿Qué opinas de la piratería?

Como desarrollador, considero que está mal. Pero de pequeño pirateaba. Pienso que **nació en respuesta a algo**, como los precios altos de los videojuegos.

Puede ser una plataforma útil para conocer un juego y comprarlo más tarde. De hecho, yo mismo he descargado juegos que nunca me hubiera comprado. La solución es crear un sistema seguro, como PlayStation, y seguir el ejemplo de Steam, que aplica ofertas y no se excede con el precio.

Sobrevivir como estudio indie tiene que ser especialmente complejo en España, donde no hay una industria consolidada y todo pasa por conseguir un juego exitoso. ¿Cuál es tu visión del sector del videojuego en España?

Hay varias empresas, unas diez o veinte, que forman una minindustria fuerte. No obstante, la mayoría de los 400 estudios que siempre aparecen en el típico libro blanco están compuestos por una o pocas personas sin salario. Es un sector **poco profesionalizado** y eso no genera seguridad. Seguramente, 200 de esos estudios desaparecerán el año que viene.

Siguiendo con la situación del videojuego, aunque en este caso desde una perspectiva global, el papel de la mujer es uno de los temas más debatidos en los últimos tiempos. Desde su participación en puestos de trabajo de la industria hasta su representación en las propias obras. ¿La mujer tiene la suficiente presencia en el sector?

No. Aunque cada vez hay más periodistas, programadoras y artistas, **sigue sin ser suficiente**. Sobre todo en lo técnico, donde predominan los hombres.

En cuanto a la representación en los propios videojuegos, *Overwatch* hace una gran labor, con personajes de diferente raza, sexo y sin estereotipos. Por suerte, esa es la tendencia. Poco a poco.

Con la importancia que tiene Barcelona para el desarrollo de videojuegos español y el clima de tensión política y social que experimentamos, ¿cómo crees que afectaría la independencia de Catalunya al sector?

La independencia de Catalunya sería **negativa para el sector español del videojuego** porque Barcelona es ▸

el núcleo del desarrollo nacional, incluso más que Madrid. O se mueven los estudios, movimiento cuyo coste y riesgo no sé si pueden asumir, o se quedan y les será difícil sobrevivir con la incertidumbre imperante.

A corto plazo sería negativo para todos, especialmente para el desarrollo catalán. A la larga, si se estabiliza y gozan de las ayudas que tienen ahora, **estoy convencido de que volvería a resurgir**.

Como desarrollador, núcleo del sector, me gustaría conocer tu opinión sobre el periodismo de videojuegos.

Hay páginas que no me gustan nada, en las que impera el *clickbait* y tienes que pasar cinco anuncios para leer un reportaje.

Leo otras como *ZehnGames*, *DeVuego* o *Hobby Industria*, que nos lo ha publicado casi todo. Ahí se nota que lo que lees es independiente.

La experiencia **no siempre ha sido buena**, ya que hemos mandado notas de prensa y ciertas webs nos han pedido dinero por publicarla. Eso demuestra qué páginas se rigen por el dinero y cuáles por la información.

Tienen un montón de becarios sin remunerar y nos piden dinero a nosotros, por lo que está claro que los de arriba sí que ingresan. Eso jode.

Me gustaría cerrar la entrevista hablando sobre el que es, sin duda, el lado más cruento de la creación de videojuegos. Para que disfrutemos de nuestros títulos favoritos, muchos de los creadores deben invertir una cantidad ingente de horas y someterse a jornadas laborales que atentan contra su salud. Hablo del *crunch*, ese momento en el que la sobrecarga profesional tiene consecuencias personales. Recopilo y resumo la respuesta de David Rodríguez cuando le pregunté por si había experimentado *crunch* y cómo fue su experiencia.



"EN LAS ETAPAS DE 'CRUNCH' LLEGUÉ A TRABAJAR 14 HORAS"

Tanto mis compañeros como yo hemos padecido *crunch*. En mi caso, tardé en percatarme. Gozo de un horario flexible pero exigente, que normalmente va desde las 10 h hasta las 22 h. O al menos, **así era al principio**. Cada día, la hora de salida puede alargarse dos o tres horas más, por lo que a la jornada siguiente no tienes fuerzas para entrar a la misma hora y lo demoras. **Es un círculo vicioso que afecta a todas las etapas del desarrollo de un videojuego**.

Cuando empiezas, la ilusión y el entusiasmo te invaden. Estás fresco y le dedicas más de 10 horas al día, que se te pasan volando. Trabajas incluso los fines de semana, pero no te importa. Sientes que es gratificante porque aprendes y ves que el proyecto avanza.

Más adelante, cuando el juego coge forma, te percatas de lo que queda por hacer y, sobre todo, rehacer. No puedes bajar el ritmo y **te autoflagelas** por esas líneas de código mal escritas.

Las jornadas no bajan de la decena de horas diarias y es imposible conciliar el trabajo con los estudios. De repente, te percatas de que estás estudiando una carrera universitaria y de que has faltado a muchas clases. No queda más remedio que intentar compaginarlo, lo que se traduce en días de hasta 14 horas trabajando.

Sin embargo, el verdadero *crunch* llega, para mí, al término del desarrollo. Las últimas semanas de trabajo son las *true crunch weeks*, en las que casi **duplicar el horario laboral habitual no es suficiente**. Hay mucho que hacer, desde preparar una presentación ante la distribuidora y preparar el propio lanzamiento de la obra.

Así es como empiezas a dilatar el tiempo en el trabajo e incluso a sacrificar horas de sueño, pasando varios días sin dormir. ■



Carlos G. Gurpegui

EL SOÑADOR DE PROVIDENCE

El legado literario de

H.P. Lovecraft

y su presencia en los videojuegos



EL SOÑADOR DE PROVIDENCE
El legado literario de H.P. Lovecraft y su presencia en los videojuegos



EL SOÑADOR DE PROVIDENCE

Una mirada más allá del videojuego

POR **BORJA** RUETE

Tengo que reconocerlo. Cuando abordé la lectura de este libro, apenas conocía nada sobre la figura de H. P. Lovecraft, el maestro del terror, un autor del que todo el mundo ha oído hablar principalmente por sus historias y por la **influencia de su obra en el género del terror.** Esta influencia ha trascendido la literatura y ha acariciado otras disciplinas artísticas como la pintura, el cine o los videojuegos. El horror primigenio que escapa del entendimiento humano es de por sí fuente de miedo irracional, un temor a lo desconocido encarnado en criaturas que no son dioses, pero que llevan miles de años conviviendo con los humanos como seres ancestrales, pues ya se hallaban en la Tierra antes de que el *homo sapiens* pusiera sus pies en el suelo.

Si bien los trabajos del autor de Providence se han leido y releido en todo el mundo, existe mucha confusión y controversia sobre el autor como persona. **Su yo biográfico ha sufrido una deformación** a lo largo de los años, en parte por culpa de investigaciones mal conducidas o incluso por la enemistad que algunos biógrafos le profesaban.

El Soñador de Providence: El Legado Literario de H.P. Lovecraft y su presencia en los videojuegos, es el nuevo libro de Carlos G. Gurpegui, que publica Héroes de Papel. Se trata de un **ensayo en profundidad** en el que se trata de difuminar, matizar y aclarar algunas ideas sobre el personaje, sin olvidar el análisis de su pensamiento estético, filosófico y narrrativo y la influencia en las mecánicas y el lenguaje del videojuego.



EN PROFUNDIDAD: H. P. LOVECRAFT

Un trabajo de investigación bien llevado y de lectura muy amena

El Soñador de Providence no rehuye el videojuego, pero sí lo deja en un segundo plano. Carlos G. Gurpegui opta por construir un análisis sobre la figura del maestro del terror y su obra, sus influencias y su pensamiento.

Cuando cogí el tomo que tengo entre manos, lo hice sin más pretensiones que aprender un poquito más acerca de quién era H. P. Lovecraft, un escritor que siempre me ha parecido tan misterioso como las historias que trasladaba al papel. Abrí la primera página, como quien dice, sin tener la más remota idea del personaje que iba a conocer. Lo sentí como ese **primer apretón de manos**, ese instante en el todavía ignoras si la persona va caerte bien o no. Las malas lenguas parloteaban sobre valores morales despreciables, cierta tendencia antisocial, falta de amigos y otras tantas cuestiones sobre su integridad como persona.

Tras enfrascarme en la lectura, tal vez no fuera de los que le pasaran el brazo por encima del hombro en el día a día, pero está claro que el maestro del terror no era la persona execrable que a veces nos han hecho creer. Al menos **se dignaba a contestar las cartas** de su puño y letra, por no hablar de los valiosos consejos que transmia en sus misivas. Ese afán casi enfermizo de atender su correspondencia ha sido uno de los puntos que más me ha llamado la atención del libro. A través de sus escritos, es posible extraer parte de su esencia, de sus pensamientos más hondos, de las ideas que conforman el corpus intelectual del personaje. Por mucho que a veces se hayan tergiversado o falsificado, el soñador de Provindence pervive en la tinta y más allá, pues su obra ha permeado y se ha filtrado sobre otros productos culturales.

Lovecraft no se desprendió nunca de sus ínfulas nobiliaras. Consideraba la escritura como una f**orma de cultivar su arte**, un arte que no debía ser vendido, por lo que desdeñó la escritura profesional y pocas veces aceptó un encargo. El problema es que al autor británico se le daba fantásticamente bien su labor como escritor, pero como trabajador no parecía dar la talla.

Asistí a la **presentación** que Carlos G. Gurpegui realizó en Viñetas Comics, una tienda localizada en el madrileño barrio de Malasaña. Nada más comenzar la charla, el autor encendió el ordenador y preparó el archivo de *Power Point*. A continuación, enseñó al público varias fotografías: «¿Sabéis quiénes son?», preguntó. Los murmullos resonaron durante unos segundos y algunas voces se alzaron tímidamente. «El de la derecha sí, es Lovecraft», risas y más risas. «Es una imagen un poco extraña de él», explicó Gurpegui, «porque todo el mundo cuando piensa en Lovecraft visualiza un señor muy aburido, muy mayor —nunca llegó a serlo, murió a los 47 años—, muy serio, muy lúgubre, cenizo y plomizo, pero en realidad no lo era». En esa fotografía aparece junto a su buen amigo Frank Belknap Long, otro indicio más de que el padre de Cthulhu no era una persona apartada de la vida social. No en vano, en el libro se subraya que Lovecraft pasaba largas temporadas en las casas de sus amigos.

«Tampoco se piensa en esta otra ▸



IMAGEN: TWITTER: @GIGAMESHTIENDA

"A TRAVÉS DE SUS ESCRITOS, ES POSIBLE EXTRAER PARTE DE SU ESENCIA, DE SUS PENSAMIENTOS MÁS HONDOS"

imagen. ¿Quién es?». Además del propio Lovecraft, figura una mujer en la fotografía. Ambos sonríen y parecen muy contentos. La señora de la imagen es ni más ni menos que **la esposa del escritor.** «Lovecraft estuvo casado durante unos años y llegó a tener una vida relativamente feliz de pareja, todo lo feliz que se puede ser a su lado, ya que era una persona un tanto especial». Esto contrasta con lo que se decía de él, algo que Gurpegui quiso recalcar. «Se le ha recordado como alguien completamente ajeno al sexo, ajeno a las relaciones humanas e incapaz de sentir». Parafraseando al escritor Maurice Lévy, «los americanos quisieron explicar los monstruos de Lovecraft haciendo de este un monstruo».

La primera parte del libro explora la psicología del autor de Providence y lo hace de manera escrupulosamente documentada. Temas tan interesantes como **el racismo, el antisemitismo y la homosexualidad** se tocan en la obra, y aunque Lovecraft estaba impregnado de ideologías reprobables, el libro matiza algunas cosas. Sorprende, por ejemplo, que la mujer del escritor fuera judía, pero según el pensamiento de Lovecraft, no importaba siempre y cuando esa persona se adaptara a los valores de la sociedad británica.

Me ha resultado fascinante cómo se gestó y desarrolló el legado del autor cuando falleció a causa de un cáncer. August Derleth se adueñó de la obra y de sus derechos, hizo dinero con ella y pervirtió el pensamiento filosófico de su maestro.

La historia de Lovecraft fluye por las páginas de la obra de Carlos G. Gurpegui sin que se haga plomizo en ningún momento, aunque algunas ideas tal vez se repitan demasiado. Como muchos otros productos de Héroes de Papel, la edición está muy cuidada, con cubiertas en tapa dura y una portada que logra transmitir la esencia de H. P. Lovecraft.

"LOVECRAFT ESTUVO CASADO DURANTE UNOS AÑOS"

Está claro que el autor ha dado prioridad a esa primera mitad del libro. Por tanto, los que deseen adquirir el tomo deben saber que una **buena parte de la investigación está centrada en la figura del soñador de Providence**. En cualquier caso, la parte dedicada a los videojuegos está llena de observaciones a tener en cuenta.

La estructura del libro se ha elaborado de esta manera porque para comprender el análisis de las mecánicas, la estética y otros aspectos que derivan de las obras de Lovecraft, es necesario **entender al autor** y conocer su visión de las cosas: «Si has llegado hasta aquí sin leer todo lo anterior, solamente buscando ver qué juegos se han seleccionado y los motivos, te pido que vuelvas atrás y llegues aquí tranquilamente. Todo lo anterior está enfocado a facilitar esta conversación entre lo escrito y las propias reflexiones de los lectores».

No desvelaré los videojuegos que se esconden entre sus páginas, pero sí nombraré someramente una de las mecánicas que reflejan el espíritu Lovecraft: **la cordura**. Los personajes de sus historias la pierden al encontrarse con uno de los antiquísimos seres que pueblan el planeta. Son criaturas cuya naturaleza va más allá del intelecto del hombre, que incapaz de comprender, ve cómo el seso se desprende de su mente. Los protagonistas de estos relatos la pierden de forma transitoria. ¿Es así también en los videojuegos? Tendrás que descubrirlo por ti mismo y leer el libro. ■



AUTOR

CARLOS G. GURPEGUI

...

Licenciado en Comunicación Audiovisual y Máster en Estudios Narrativos de las Artes Visuales, hace poco estrenó Twine Doctors junto a Diego Freire, un proyecto centrado en ficciones narrativas que podéis encontrar en Patreon.

—

"La segunda mitad del libro habla de videojuegos, mientras que la primera es un intento mío personal de actualizar la visión que se tiene en España del autor".

—

En la actualidad escribe sobre videojuegos, cine y televisión en IGN España.

RECUERDOS IMBORRABLES

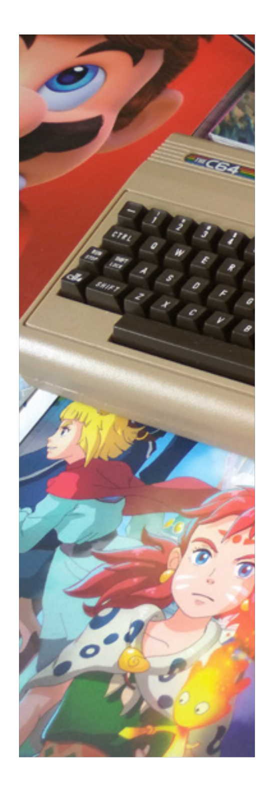


COMMODORE 64_ MINI

Cierro los ojos y visualizo imágenes de un ayer ya lejano, de un pasado cuyos recuerdos **nunca se han borrado** de mi mente. Como aficionado a los videojuegos, tuve la suerte de crecer en un entorno donde las consolas y los ordenadores siempre estuvieron presentes. No en vano, antes de que la primera Game Boy llegara a mis manos, allá por mediados de los noventa, disfruté de otra máquina muy especial: Commodore 64.

La pantalla azul, los comandos a introducir, los disquetes 5 1/4, el teclado integrado en el hardware y aquellas casetes de **otro tiempo**. Para el niño de entonces, Commodore era sinónimo de magia, una fábrica de fantasía. A mis ojos, sus primitivos gráficos 8 bits cobraban vida, me hacían sentirme dentro de mundos apasionantes.

Han pasado más de treinta años desde que C64 salió a la venta, casi veinticinco desde que fue descatalogado. Sin embargo, ahora, tanto tiempo después, **Retro Games** y **Koch Media** traen a España Commodore 64 Mini, una versión para los coleccionistas más nostálgicos y para todo el que desee conocer el ordenador personal que conquistó tantísimos hogares.





POR **BORJA**RUETE

"COMMODORE 64 MINI INCLUYE SESENTA Y CUATRO VIDEOJUEGOS"

Un hombre en taparrabos y una pirámide maya perfilada en el horizonte. El guerrero se desplaza hacia ella, salta cada vez que las flechas silban y amenazan con ensartarle. Poco después, cuando por fin se halla frente a la pirámide, un conjunto de rocas se despeña por las escaleras mientras nuestro azteca asciende hacia la parte superior de la estructura. En su interior, le esperan innumerables **peligros y trampas**: agujeros que se abren bajo sus pies, pinchos que emergen repentinamente, arañas, serpientes y alimañas que tratan de asesinar con el simple roce, y más adelante, en los fosos de agua que ha de atravesar para continuar, las pirañas colean ansiosas, deseosas de desgarrar un poquito de carne y de mordisquer los huesos del esqueleto. Sorteada esa sección, solo queda el puente más inestable que uno pueda imaginar. Así las cosas, el aguerrido aventurero salta sobre la madera podrida, intentando por todos los medios que sus huesos no den contra el suelo.

El videojuego del que escribo se llama *Aztec Challenge* y es uno de los títulos más difíciles del catálogo original de Commodore 64. También es, posiblemente, **el primer juego que probé** durante mi larga vida como jugador. Durante los primeros años de la infancia, *Aztec* fue mi título de cabecera, pero no el único. Me viene a la mente *Wizard of Cor*, un juego de disparos en escenarios laberínticos que podía disfrutarse en cooperativo. Los niveles recuerdan mucho a *Pac Man*, pero a diferencia de este, en *Wizard* había que matar a los enemigos con pistolas láser. Jamás olvidaré a Worluk, un jefe final con forma de mosca que sobrevolaba la pantalla a velocidad de vértigo y que siempre nos tenía a mi hermano y a mí contra las cuerdas. No era terror, más bien un subidón de adrenalina que hacía que las gargantas de nuestros ´yos´ infantiles se desgañitaran.

Estrujando un poco el cerebro, por mi cabeza pasan **imágenes nebulosas**, ahora de un título de coches que tal vez fuera el malogrado *port* de *Outrun* a C64, por no hablar del videojuego de helicópteros que tanto me costaba controlar.

Ninguna de esas experiencias de mi infancia están en Commodore 64 Mini, mal que me pese. Sin embargo, no es extraño si se tiene en cuenta el número de productos que salieron durante sus más de diez años de vigencia en el mercado. En cualquier caso, la versión en miniatura incluye un total de sesenta y cuatro videojuegos repartidos en **diversos géneros**: *shooter*, aventura, deportes y plataformas. Entre las obras que Retro Games ha incluido está *Avenger, Everyone's a Wally, California Games, Uchi Mata, Monty Mole, Odin, Deflektor, Cybernoid o Armalyte.* A pesar de las ausencias,

comprensibles por otra parte, nos encontramos ante un catálogo apetecible que seguramente sacie el hambre de los jugadores de antaño. De todos modos, uno de los grandes aciertos de este producto es que existe la posibilidad de **cargar nuevos juegos y programas** por medio de un pincho USB. Basta con copiar los archivos del disco legal en el dispositivo y teclear los comandos que se detallan en el sitio oficial de C64 Mini.

Lo primero que me llama la atención de la réplica es su caja, que aparenta ser la de un producto *premium*. La máquina cuesta 79,95€, un precio bastante ajustado para lo que ofrece. Consta de una unidad C64, *joystick*, cable HDMI y cable USB. Como otros dispositivos del estilo, como pueden ser NES y SNES Mini, el pack no incluye un **adaptador de corriente**, por lo que hay que conectarlo sí o sí a la televisión o adquirir un AC compatible. En mi caso, que actualmente dispongo de un monitor sin salida USB, bastó con conectar el cable a una PlayStation 4.

El aspecto de C64 Mini es bastante fiel al original. No obstante, debido a su pequeño tamaño (cabe casi en la palma de la mano), el teclado no es funcional. Incorpora dos puertos USB para poder conectar el mando o

INYECCIÓN DE NOSTALGIA

REGRESO A LA ÉPOCA DORADA **DE LOS 8 BITS**

Todo hardware clásico de éxito que se precie es candidato a regresar en formato mini. Commodore 64 es, por méritos propios, un hardware muy querido que merecía una versión de coleccionista. Retro Games se ha encargado de su fabricación.

incluso un teclado, ya que incluye el sistema operativo ***Basic* versión 2.0.** Por tanto, es posible escribir código y programar videojuegos sin que sea necesario adquirir una unidad de disco o de casetes.

Si bien los acabados de la unidad están a la altura de un producto de estas características, el *joystick* no me ha convencido tanto. Por un lado, el cable **peca de lo mismo** que el del mando de NES Classic Mini: es demasiado corto. Por el otro, su tacto es plasticoso, casi de juguete, y aunque no es incómodo, se podía haber fabricado con piezas de más calidad. No hay que olvidar que en la época, Commodore era la máquina de altas prestaciones, mientras que **Spectrum se conocía como el hardware asequible** para el resto de bolsillos. Eso, por supuesto, se percibía también en la calidad de los materiales. Es obvio que la versión mini no alcanza esos estandares, pero en líneas generales el producto cumple con las expectativas.



Hace muy poco estuve rememorando viejos tiempos con *Aztec Challenge*. Tengo la suerte de contar con un **C64 original** de mi padre, así que de vez en cuando se me ocurre enchufarlo y echar algunas partidas. Ignoro cómo de niño conseguía superar aquellos niveles de infierno, sobre todo teniendo en cuenta que no se podía grabar la partida, pero lo cierto es que me pasaba horas repitiendo las mismas fases una y otra vez, repasando patrones y estudiando los niveles con el método de ensayo y error. Regresar a este ordenador en su versión en miniatura solo ha certificado mis sospechas, y es que la manquez se ha extendido por mis manos y soy incapaz de superar muchos de los juegos que otrora quizá no me hubieron resultado tan complicados. Por fortuna, ahora existe la opción de guardar la

partida en cualquier instante, así que uno siempre puede intentarlo una y otra vez hasta conseguirlo.

Mediante una interfaz sencilla y clara, es posible desplazarse por un menú en el que figuran las **carátulas de los juegos** y una descripción bastante detallada de cada uno de ellos. No hace falta, por tanto, cargar los títulos como en tiempos pretéritos, con sus comandos de *Basic*. Todo ese proceso, que no voy a negar que tenga cierto encanto, puede dejarse de lado en esta versión.

En definitiva, Commodore 64 Mini es una excelente oportunidad para rememorar una de las máquinas más míticas de la historia de los videojuegos, un dispositivo que vendió entre 12,5 y 17 millones de unidades, lo que lo convierte en el **ordenador más vendido de la historia.** Atrás queda la fogosa batalla por las ventas que enfrentó a Commodore, Texas Instruments y Atari. Cuentan en *Retromaquinitas* que «los fabricantes empezaron a ofrecer descuentos, primero a consumidores, luego a distribuidores e incluso descuentos por traer un sistema anterior de la misma marca a la tienda. Con esta batalla se llegó a vender muy por debajo de coste, pero los distribuidores todavía seguían ganando con los periféricos». Su éxito continuó en ascenso cuando la empresa decidió ofrecer un buen descuento al entregar cualquier sistema obsoleto.

Si algo bueno tienen las versiones mini es que no dejan de ser una forma de **preservar el videojuego** clásico y de acercar el producto a las personas más jóveves. Después de todo, C64 es parte de la historia del videojuego, una historia que ha de ser estudiada y recordada.

"POR FORTUNA, EXISTE LA OPCIÓN DE GRABAR LA PARTIDA "

Imágenes del producto



Commodore 64, una evolución del VIC-20

—

A la izquierda, una imagen del C64 original. Su aspecto era muy parecido al de Commodore VIC-20 porque era una versión mejorada el mismo. Contaba con 16 colores frente a los 8 del modelo anterior, entre otras muchas más particularidades.



Jack Tramiel, fundador de Commodore, dejó la compañía por motivos no del todo claros. Más tarde creó Tramel Technology para a continuación comprar Atari a Warner Communications.



Pantallazo de *Aztec Challenge*, uno de los míticos videojuegos de Commodore que no están incluidos en la versión mini. Su música y dificultad destacaban por encima de todo.



Comparativa de tamaño entre Nintendo Switch y Commodore 64 Mini. Como se puede apreciar, la nueva versión es realmente compacta, una auténtica preciosidad.



SHAQ FU_
BOOM SHAKA UPS!

VIDA Y MILAGROS DE UN GRAN FRACASO DE LOS 90

ORIGINAL DE MULTIPLATAFORMA
POR **JAVIER**BELLO

Shaquille O'Neal es una de las figuras más reconocidas de la NBA, cuya popularidad estalló durante los 90 con sus logros para Orlando Magic y los Lakers. Su estrellato en la cancha elevó su éxito a la altura de leyendas imperecederas como Michael Jordan, Hakeem Olajuwon, Magic Johnson y otros muchos jugadores del Salón de la Fama del Baloncesto.

Por aquel entonces, algunos actores de Hollywood solían dejarse ver en las **adaptaciones de sus filmes al videojuego**, aprovechándose así el tirón publicitario que les otorgaban las películas en las que se basaban. Con la llegada de las técnicas de digitalización de actores reales, el traspaso de estos iconos de la gran pantalla a los dispositivos de entretenimiento doméstico abría las puertas a convertir esta posibilidad en una realidad cotidiana. Teniendo en cuenta que EA comenzaba a edificar su imperio de licencias dedicadas a los juegos de deportes, se podría decir que **todavía estaba experimentando** con el mercado del videojuego. Tanto fue así que quiso probar fortuna en los juegos de lucha —cuya popularidad estaba en meteórico ascenso—, lanzando un título protagonizado por una prometedora estrella de la NBA.

El titán californiano produciría esta peculiar propuesta encargando su desarrollo al estudio francés **Delphine Software International**, responsable de grandes títulos como *Another World* y *Flashback*, obras todavía aclamadas a día de hoy. Sin embargo, la desarrolladora no tenía experiencia alguna elaborando juegos completamente enfocados en las peleas y dicho género todavía estaba dando sus primeros pasos. Por si fuera poco, tenían que ingeniárselas para crear una experiencia que incluyera a Shaquille O'Neal como su protagonista y que ofreciera algo más que la presencia del atleta en el plantel para sostenerse jugablemente.

La premisa del juego bebía de **uno de los recursos más tradicionales de las historias de ficción**: situar al héroe en un mundo de fantasía donde debe llevar a cabo una tarea para la que está destinado. Este planteamiento le otorgaba carta blanca a Delphine para introducir cualquier tipo de enemigo, entorno o poder especial con el que experimentar a la hora de elaborar sus dotes jugables. Creo que este fue **un movimiento muy acertado** por parte del estudio, pues de otra forma podría haberse visto encasillado con peleas de enfoque realista, que giraran en torno a ▸

IMAGEN: ELECTRONIC ARTS

derrotar a estrellas de la NBA u otras disparatadas ideas.

La historia de *Shaq Fu* sitúa al jugador de camino a un partido amistoso en Tokio con el fin de recaudar fondos para la beneficencia. Pero el bueno de Shaq se detiene a hacer algo de turismo por el centro de la metrópolis y termina entrando en un pequeño dojo de kung-fu que le llama la atención. Dentro se topa con el estereotípico anciano oriental, que enseguida le explica que lleva largo tiempo esperando al guerrero de las estrellas y que **su destino es liberar a su nieto Nezu** de un nefario villano llamado Sett Ra. Aunque confuso ante lo que a todas luces parecen las chaladuras de un viejo, Shaq tampoco opone mucha resistencia y finalmente accede a rescatar al muchacho.

Una vez cruzamos el portal a la otra dimensión (situado convenientemente en la trastienda del dojo) nos encontraremos **un paraje tropical** compuesto por tres islas que conforman los dominios de Sett Ra. Tendremos que ir recorriendo cada una de las localizaciones destacadas y enfrentarnos a los campeones de cada lugar para sonsacarles información sobre el paradero de Nezu, a través de breves escenas cargadas de **expresiones y mofas dignas de la televisión de la época**.

"CONTENIDOS POBRES Y UNA JUGABILIDAD MEDIOCRE"

Habiéndose lanzado durante el apogeo de la guerra de consolas, se crearon **dos versiones** del título para las máquinas de SEGA y Nintendo, algo prácticamente normativo por aquel entonces. Generalmente, las diferencias entre ambas se limitaban al apartado gráfico, siendo la Super Nintendo la que solía distinguirse en este campo. No obstante, de vez en cuando había **divergencias mucho más palpables** en la opciones jugables. Este fue uno de esos casos.

Shaq Fu contaba con un plantel de 12 luchadores de coloridos diseños. Sin embargo, la versión de SNES tan solo disponía de siete de ellos y tres escenarios menos para sus peleas. Esta notable carencia hacía que su modo historia fuera bastante más corto y que las luchas contra un amigo tuvieran

FICHATÉCNICA



Título original:
Shaq Fu
Desarrolla
Delphine Software
Distribuidora
Electronic Arts

—

Director
John Brooks
Productor
Jim Rushing
Programador
Thierry Gaerthner
Director artístico
Thierry Levastre
Jefe de diseño
Paul Cuisset
Compositor:
Raphaël Gesqua

—

Plataformas
SNES, MegaDrive, Amiga, Game Boy, Game Gear
Lanzamiento
28 de octubre de 1994

What's up, cat woman? Can you tell me about the little boy, Nezu?

My name is Kaori and I'm gonna do some serious damage to your body!

"ROMPIENDO EL HIELO"

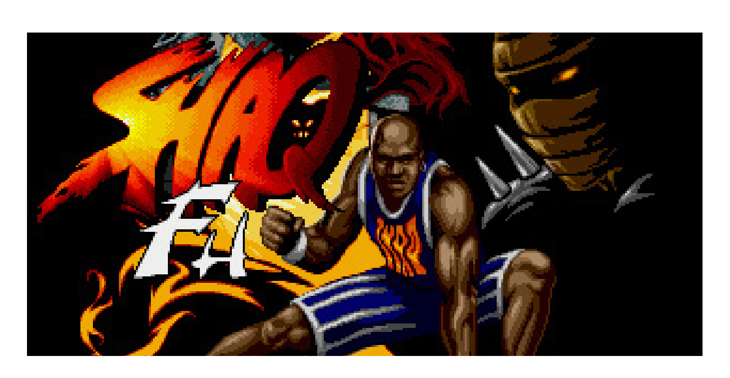
—

Shaq interrogará a sus oponentes sobre el paradero de Nezu antes de cada combate **con cierto tono burlesco**, obteniendo réplicas en consonancia.

"SUS CONTROLES SUPONÍAN UNA FRUSTRACIÓN CONSTANTE"

menos variedad, limitando mucho la vida útil del título. **Nunca hubo una explicación oficial** de la razón para esta reducción, pero podría especularse que se tomo una decisión tan drástica para ofrecer una experiencia más estable y fluida. La contrapartida de Mega Drive no tenía este problema y su edición PAL recibió varias mejoras en sus controles y la IA de la CPU, convirtiéndola en la mejor opción.

Es aquí cuando llegamos al por qué la obra de Delphine se terminó convirtiendo en **uno de los títulos más notoriamente destestados** por el gran público: la jugabilidad. Cualquier aficionado a los juegos de lucha coincidirá en que los pilares de un buen título son: unos controles precisos, fiabilidad en la detección de impactos y una amplia variedad de técnicas y estrategias para sus luchadores. ***Shaq Fu* no cumplía ninguno de ellos**. La inexperiencia del estudio en este campo quedó patente en la ejecución de estos fundamentos, con comandos que no siempre respondían cuando queríamos y un nivel de exigencia para la ejecución de algunos movimientos que dificultaba mucho el poder luchar estratégicamente, esperando el momento justo para lanzar una técnica concreta. A esto se le añadía la **poca consistencia a la hora de conectar los golpes**, con muchos de ellos atravesando al rival o abanicando el aire aunque estuviéramos posicionados correctamente. Además, aunque cada luchador disponía de su propio repertorio de técnicas, casi todos se controlaban de la misma manera y ofrecían las mismas herramientas en su arsenal. Todas estas trabas desembocaron en que la mejor forma de ganar fuera **aporrear los botones** y rezar para salir victoriosos en el intercambio de mamporros al tuntún.



Es una verdadera lástima que la experiencia jugable no estuviera a la altura de su **calidad gráfica**, ya que, visualmente, el juego era muy potente para su tiempo. Es posible que EA escogiera a Delphine para desarrollar el título porque eran una de las **autoridades en animación rotoscópica**. Esta técnica se usó mucho en los 90, pues permitía una calidad de animación muy realista y así lo había demostrado el estudio en su trabajo con *Another World* y *Flashback*. *Shaq Fu* exhibía un detalle altísimo en los movimientos de sus personajes, contando con una gran cantidad de fotogramas

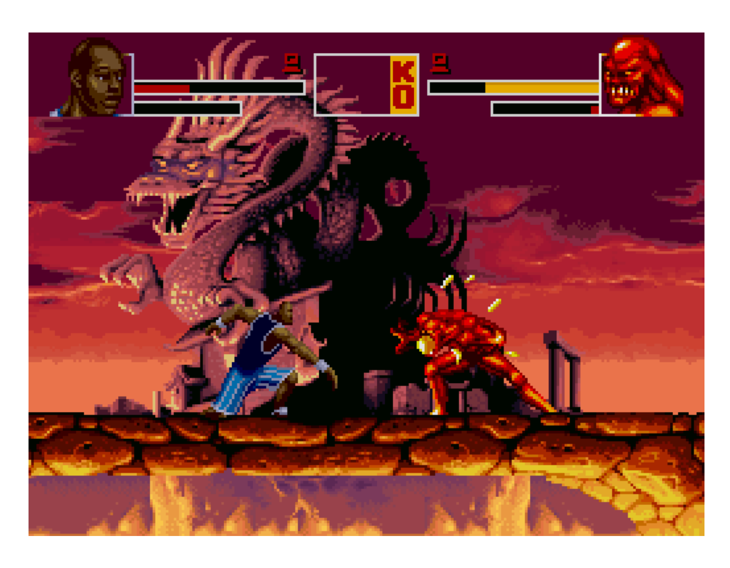
"SU APARTADO TÉCNICO ERA MUY POTENTE PARA LA ÉPOCA"

para cada animación, trasmitiendo una destacada **sensación de fluidez**. El problema es que esto terminó jugando en su contra, dado que algunos de los movimientos acusaban cierta lentitud en su ejecución y a veces acontecía que la animación se quedaba trabada a mitad del mismo, desperdiciando por completo la acción.

Teniendo en cuenta que la compra de un juego suponía un considerable desembolso para el aficionado de la época. Cuando una compra salía rana, la frustración alcanzaba cotas estratosféricas. La crítica especializada lo calificó como **pasable en la mayoría de los casos**, con algunas generosas excepciones. El gran público no tardó en ensañarse con la obra de EA y Delphine, convirtiéndolo en uno de los nombres más frecuentes de los listados de peores juegos de la historia. El odio absurdo llegó a tal punto que se montó una página web, *Shaqfu.com*, con el fin de **recolectar todas la copias existentes del juego y destruirlas**. Y sí, la página sigue vigente hoy día. Curiosamente, la contrapartida también existe. La web *SaveShaqfu* se ocupa de todo lo contrario, recolectar las copias para salvaguardarlas de su destrucción, argumentando que es un importante elemento de la historia de la industria y que no debería caer en el olvido.

Muchos definieron a *Shaq Fu* como un patético intento de imitar el éxito cosechado por *Mortal Kombat*, pues jugablemente resultaba muy similar. De hecho, contaba con **un código secreto para activar un modo gore** que desbloqueaba salpicaduras de sangre al propinar golpes e incluso algunos *fatalities* descafeinados. Aun así, esta modalidad oculta no era tan explícita como la obra de Aklaim para mantener el PEGI dentro del público adolescente.

El paso del tiempo ha acrecentado la leyenda de Shaq Fu como uno de esos **juegos terribles de los albores de la industria**, pero que también demuestra lo mucho que ha mejorado esta con los años. La secuela que llegará este mes —y que ha propiciado esta visita al baúl de los recuerdos— es un remozado completo de la obra original. Nos presenta un *beat 'em up* con estética de dibujo animado y cargado de humor, que aunque dudo mucho que revolucione el mundillo, puede que redima su mancillada reputación. ■



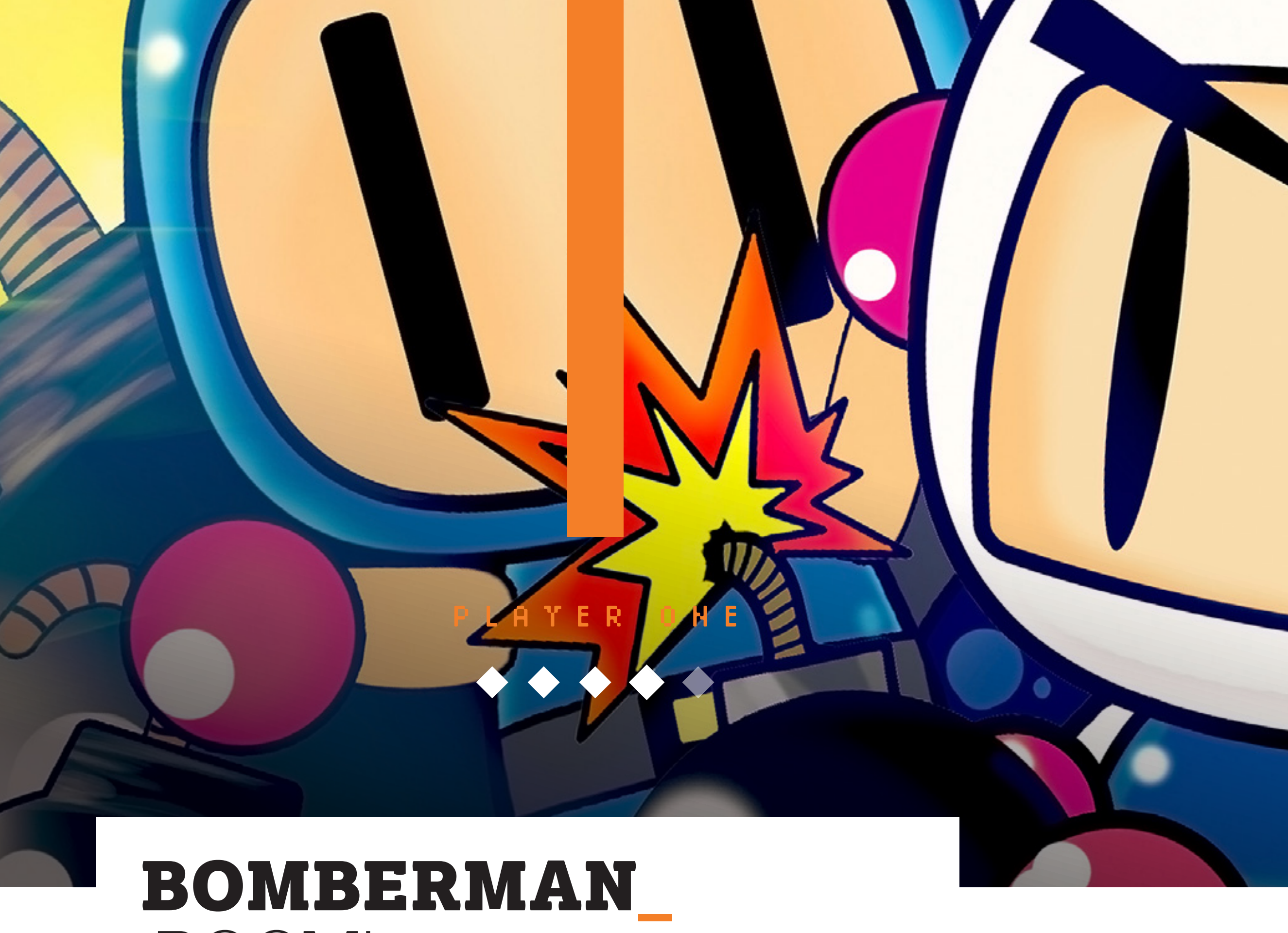
Imágenes del juego











BOMBERMAN_

¡BOOM! UN CÓCTEL EXPLOSIVO PARA UN VIDEOJUEGO

ORIGINAL DE PLAYSTATION

POR **ÁNGELA** MONTAÑEZ

El universo surgió de una explosión. Donde antes no había nada, una sola chispa lo originó todo. No es de extrañar, entonces, que al ser humano **le encante ver estallar cosas**. Está en nuestra naturaleza: nos fascina el origen de la vida y la futilidad de la misma; nos fascina lo efímero, aquello que viene y se aleja; nos fascina celebrar cada entrada de año viendo cómo un hilo de luz asciende entre las nubes para, repentinamente, estallar en mil pedazos; nos fascinan las películas de acción que no nos hacen pensar ni un poquito, pero que inundan la pantalla de explosiones titánicas, de esas que revientan aviones y helicópteros. Damos botes en el sofá cuando la Estrella de la Muerte implosiona y se escucha un estruendo que sería imposible de oír en el espacio.

Lo cierto es que nos gustan esas bolas de fuego que revientan tímpanos. De lejos, pero nos maravillan. Obviamente, es algo que no intentaríamos en casa ni por asomo, pero por falta de ganas no será. Una persona con dos dedos de frente no se pondría a 280 por hora en una autopista, pero sí se muere de ganas de pisar a fondo el pedal de un Ferrari en un circuito cerrado. Una persona con dos dedos de frente no se lanzaría al vacío, pero en todos los grupos de amigos hay alguno que propone lanzarse en paracaídas. Y una persona con dos dedos de frente no haría estallar una bomba real a menos de cincuenta metros, pero sí que ha sentido la llamada de ***Bomberman*** debido a ese planteamiento tan sencillo que nos propone: reventar ladrillos a bombazos hasta crear una explosión tan grande que inunde toda la pantalla.

Hudson Soft lo hizo bastante bien. El diseño primitivo de esta futura mascota, que pudo verse en MSX —entre otras—, durante el año 1983 , puede ser cuestionable, pero su concepto capta nuestra atención al vuelo. **Bombas, reventar cosas**, *power-ups* que hacen que las explosiones sean más grandes y fuertes. Que sí, que el protagonista del título es un señorito con sombrero y sonrisa simplona, y eso no vende, pero Hudson Soft se encargó de arreglar ese problema *a posteriori*. Por lo pronto, debía encargarse de estar a la altura del sobresaliente monstruo que había creado: *Bomberman* era **rápido, dinámico y simple, y su concepto era más que atractivo** para los jugadores de la época. Acción, reacción. La compañía había acertado de pleno y había hecho explotar una auténtica bomba que provocó una reacción en cadena, la cual se acabó ex-

IMAGEN: PAULODROID

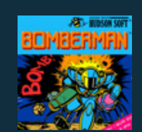
pandiendo hasta el día de hoy. *Bomberman* no es una bomba de relojería, pues su mecha sigue siendo extremadamente alargada y no parece que vaya a agotarse nunca. Su mezcla de plataformas, historia y modo multijugador es el cóctel idóneo para disfrutar sin prejuicios de una tarde cualquiera en la que no tienes nada mejor que hacer. Nunca ha pretendido embelesar a nadie con su trama, con sus gráficos o con su originalidad; simplemente quiere que uno se siente, tome los mandos y disfrute de algo tan primitivo y natural como lo es la violencia gratuita. No en forma de golpes, no en forma de disparos, sino en su aspecto más **espectacular**: con luces, con estruendo, con paredes y enemigos que revientan en mil pedazos.

Puede sonar violento, pero su diseño afable no invita a pensar así. De hecho, es la última palabra que relacionarías con esta especie de astronauta de apariencia amigable que luce colores suaves y simpáticos. En *Bomberman* encarnamos a un **personaje entrañable** que no haría daño ni a una mosca y que no podemos evitar querer estrujar en un cálido abrazo; un personaje tierno capaz de reventar todo un escenario con una

"NOS FASCINAN ESAS BOLAS DE FUEGO REVIENTATÍMPANOS"

reacción en cadena de explosiones aquí y allá. Quizá por eso nos guste tanto: es majo, enérgico, juguetón, cuco, dulce y peligroso. Es capaz de utilizar un arma tan peligrosa e imprevisible como una bomba y, sin embargo, hacerlo con una mirada de satisfacción digna no de un criminal, sino de un infante orgulloso de un trabajo bien hecho. A la larga, este héroe sería acompañado de personajes clónicos que acabaron desarrollando una personalidad propia quién sabe cómo: el rival que va de chulo, el amigo vago, el compañero arrogante, el allegado indefenso. **El mismo personaje de diferente color**, pero que conseguía transmitir algo diferente sólo gracias a eso. Y probablemente sea ese el motivo por el que nos encanta tanto jugar a *Bomberman* en modo multijugador: para deleitarnos con un grupo de amigos que se revienta a bombazos.

FICHA TÉCNICA



Título original:
Bomberman
Desarrolla
Hudson Soft
Konami
Distribuidora
Hudson Soft
Konami
—
Plataforma
Multiplataforma
Lanzamiento
10 de julio de 1983

ESPECTACULARIDAD EN FORMA DE BITS

BOMBERMAN O CÓMO ENCENDER LA MECHA EN EL MOMENTO ADECUADO

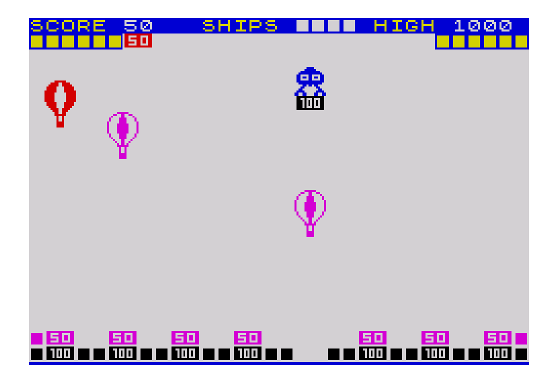
Lejos de tratarse de un simple juego de bombardeos a lo loco, *Bomberman* cuenta con un ínfimo pero muy necesario apartado estratégico cuya función es, principalmente, mantener nuestro orgullo intacto.

Ho se puede negar que ***Dynablaster*** suena potente y llamativo, muy propio de un videojuego que pretende dar el cante a finales de los noventa. Pero nada como *Bomberman* para resumir a la perfección la esencia de un título que tiene su **parte de puzle**. Eso de dejar una ristra de bombas a lo loco podría haber sido la premisa de un videojuego cuyo objetivo fuese, sencillamente, matar cosas. Algo digno de un personaje paródico de cualquier *beat 'em up* de la época. Pero en Hudson Soft decidieron darle un poco de chicha al asunto haciendo que el héroe no pudiese colocar bombas sin ton ni son. Es más, decidieron darle una profundidad que no necesitaba al incorporar una serie de tramas que iban de lo simplón a lo fascinante. En *Bomberman* para PC Engine, White Bomberman deberá ir tras la pista de Black Bomberman —sí, ese día el equipo creativo se partió la cabeza pensando—, que ha secuestrado a la hija del inventor de ambos. Porque sí, resulta que ahora los protagonistas de esta saga son robots. Sin embargo, en *Bomberman II* damos un volantazo y nos encontramos con un argumento muchísimo más convincente: Black Bomberman roba un banco y se las ingenia para que parezca que ha sido White Bomberman, a quien acaban encarcelando. Este deberá escapar de su celda y llevar al auténtico perpetror ante la justicia. **Decir que esta tontería narrativa resulta mágica es quedarse muy corto**.

Don Pepe y los globos

—

Erróneamente se le atribuyó la traducción de *Don Pepe y los globos* a una supuesta versión española, cuando en realidad este juego era una versión no oficial de *Balloon Hopper*.



Lo maravilloso de *Bomberman* es comprobar cómo su **diseño de niveles** dota a cada escenario de una personalidad propia gracias a la colocación de los ladrillos, cajas, piedras y/o bloques de hielo —así a bote pronto— a través del mismo, pero a la larga se eliminan cada uno de estos elementos y nos quedamos con un nivel que siempre se dispone de la misma manera, con los mismos bloques inamovibles que nos obligarán a pensar rápido para luego actuar aún más deprisa, sobre todo en el **modo multijugador,** que es donde está la magia. Sin despreстigiar las simplistas tramas de una saga que se basa, mayormente, en llegar a un *boss* cuya derrota nos abrirá las puertas a un nuevo mundo, es el combate entre amigos lo que aviva la llama, lo que prende la mecha de una serie de títulos que nos desafían a encontrar un punto ciego en el que sorprender a nuestros compañeros. Un escenario sencillo con la misma disposición de bloques que se transformará en el campo de batalla de un combate ruidoso y enérgico donde, para qué negarlo, la suerte estará de parte del jugador que más *power-ups* se haya agenciado. Y es que una explosión ínfima no es rival para la cadena de bombas que ocasiona un halo de fuego que se expande hasta cada rincón de la pantalla. Y **tal será la ambición de los poderosos** que es muy probable que acaben pereciendo por culpa de sus ansias de poder, porque es tan satisfactorio colocar una bomba detrás de otra para ver cómo todo un escenario se ilumina con el fruto de nuestro talento. Tanto es así que llegaremos un segundo más tarde o no podremos escapar a nuestra propia grandeza. Pero sea como fuere, terminaremos convertidos en polvo y dando una victoria fácil a nuestro rival, amén de hacer un ridículo espantoso, lo cual es más doloroso que la derrota en sí misma.



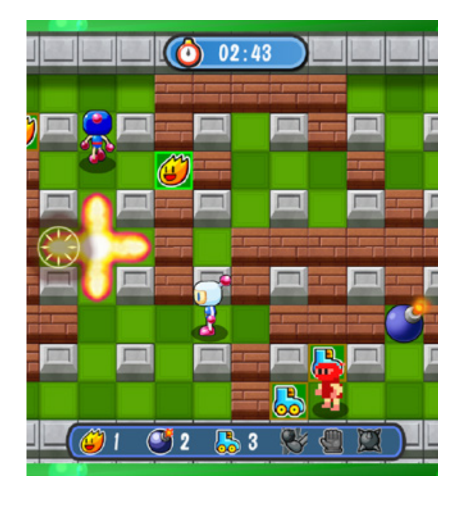
Precisamente esto es lo que se le daba bien a Hudson Soft: videojuegos rápidos, sencillos, coloridos. Títulos alocados hasta cierto punto donde el jugador se enfrentase a un desafío simple pero atrayente. Sobre todo, se trataba de una importante lección para los chavales, como aquella de que, si bien es muy divertido jugar con explosivos —en la ficción, claro—, siempre hay que **ser cauteloso**. Este cuidado no sólo sirve para no chamuscarse, sino también para utilizar el cerebro y planear una rápida **estrategia**, porque sí, *Bomberman* también tiene de eso. ¿Lo que he comentado antes de la disposición de bloques en el escenario? Pura matemática lúdica. El buen jugador de *Bomberman* será capaz de **pensar rápidamente** para poder colocar sus bombas en el lugar adecuado, en el punto concreto, con el fin de exterminar al mayor número de enemigos posible o, en su defecto, hacerlo con más rapidez. Deberemos convertir la desventaja en una ventaja, ahí reside el meollo del asunto. Lo que parecía un videojuego para desahogarse y pasar la tarde resulta que tiene puzles y estrategia, resulta que requiere pararse a pensar un par de segundos. De igual manera, el uso correcto de cada *power-up* será crucial a la hora de alzarnos vencedores, ya sea en el modo historia o en el modo multijugador. Y con 'uso correcto' me refiero a su **dominio al completo** para no caer en la trampa de la ambición de la que hablaba antes. Por experiencia sé lo mucho que motiva atravesar bombas a la velocidad del sonido y controlar las explosiones para que detonen cuando mejor convenga, mas ya pudimos oírlo de boca de Ben Parker: «Un gran poder conlleva una gran responsabilidad».

"UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN RESPONSABILIDAD"

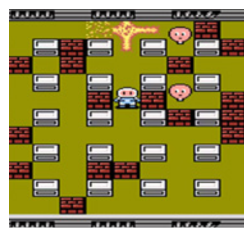
Bomberman es ese título que prácticamente **todo el mundo conoce**, pero sin embargo, no lo menciona apenas. Un videojuego extremadamente divertido y muy orientado a jugar en compañía que, por alguna razón, termina obviándose. Él mismo se echa deportivamente a un lado para que sean alabados otros títulos de naturaleza *party* con carreras de coches, batallas que provocan peleas en la vida real y deportes olímpicos. Pero la naturaleza humana no puede resistirse a la llamada de una buena explosión, y si no que se lo digan a Michael Bay. Puede que *Bomberman*, aun contando con prácticamente cien juegos así a ojo, no sea la primera opción de muchos ni para jugar con amigos ni para echar la tarde. Mas esto no es sino cometer un gravísimo error al renegar de una **saga tan auténtica y llena de personalidad y carisma** como esta. *Bomberman* es un cóctel explosivo, una agradecida y encantadora locura que, muy probablemente, se quede en el corazón de todo aquel que se anime a probarlo. Personalmente, recomiendo como culmen de la franquicia —porque es mi videojuego favorito de la misma, básicamente— el título ***Bomberman '94*** para PC Engine. Es una delicia para los oídos, para los ojos y para la mente; un videojuego lleno de colores y buen rollo, frenético y pirotécnico, ¡y en el que puedes montar sobre canguros de colores! En definitiva, el título ideal para enamorarse de este robótico y adorable detonador llamado White Bomberman.

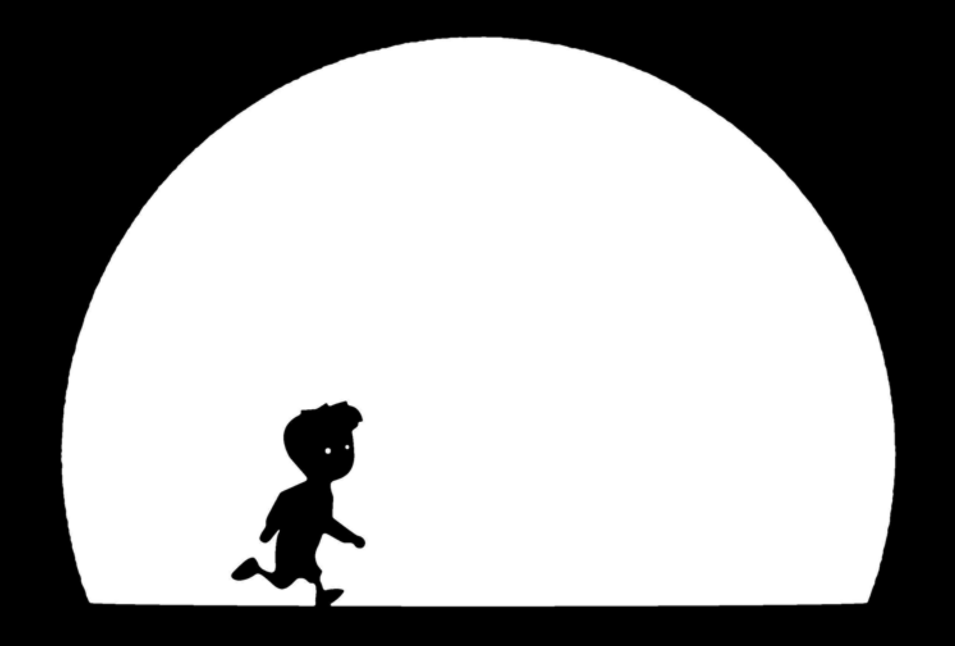
No pongo en duda que aquí todos conozcamos la saga de *Bomberman*, mas cuestiono la versatilidad de los jugadores respecto a la misma. Algo que, de tener yo razón, me ofende de sobremanera porque es una franquicia ideal para dejar los problemas a un lado y disfrutar, disfrutar y disfrutar. Coger las preocupaciones y volarlas en mil pedazos. Porque, y me vais a disculpar, pero tengo que decirlo: ***Bomberman* es la bomba**. ■

Imágenes del juego







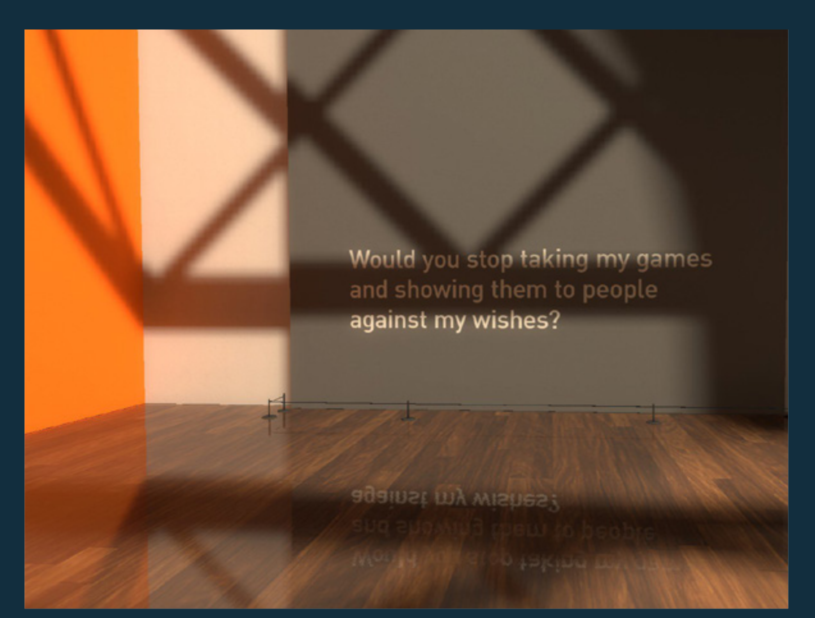


NO SIGNIFICA



POR **ÁNGELA** MONTAÑEZ

Generalmente, los títulos triple A **simplifican** al máximo sus mensajes a favor de un público muy heterogéneo y numeroso. Las grandes compañías tienen mucho que perder si ofenden a algunos retrógrados que aún pueblan la Tierra. Sin embargo, los videojuegos *indie* tienden a arriesgarse más porque no tienen casi nada que perder. Es por eso que suelen significar mucho más. Aunque claro, a veces, las cosas no significan nada.





EL MIEDO NO EXISTE CUANDO NO HAY NADA QUE PERDER

Es innegable que los videojuegos indie son, dentro del mundo videolúdico, lo más recurrido a la hora de lanzar mensajes más profundos y difíciles de asimilar por el público. Obras de autores sin nada que perder, pero con mucho que ganar.

No sé si alguien en la sala habrá experimentado en alguna ocasión ***The Beginner's Guide***. Lo planteo así porque 'jugar' no me parece el término correcto para referirme a este caso concreto. La cosa es que esta suerte de película interactiva en forma de videojuego *indie* nace de la mente de **Davey Wreden**, anteriormente aclamado por su joya *The Stanley Parable*. No he jugado a este, pero gracias a *The Beginner's Guide*, pude discernir que Wreden no se limita a crear videojuegos, sino que pretende sumergirnos en un mundo: **nuestro propio mundo**.

The Beginner's Guide, en su planteamiento, se me asemeja a la gran mayoría de videojuegos *indie* que he tenido el placer de disfrutar, títulos cuyos autores utilizan como un **grito ahogado** para expresar su temores, sus miedos, sus vivencias más traumáticas. Producciones que me han lanzado mensajes más **profundos y dolorosos** que cualquier triple A al que haya podido echar el guante. Al igual que Davey nos narra en *The Beginner's Guide* cómo funciona la mente de su amigo **Coda** en base a los videojuegos que desarrolla, yo no puedo evitar aventurarme a adivinar cómo lo hace la de quien sea que haya creado las joyas que tengo entre manos y que están despertando emociones en mí que creía extintas, llámense estas maravillas *A Normal Lost Phone*, *Night in the Woods* o *Please Knock on My Door*.

Por supuesto, no digo que no vayamos a sentir calor en el pecho con alguna que otra escena de *God of War*, porque **en todas partes se esconde una lección**. Por añadidura, las emociones de cada ser humano tienen interruptores diferentes. Pero en lo que respecta a los videojuegos *indie*, considero innegable que aviva emociones que, incluso, pueden llegar a permanecer ocultas dentro de nosotros, jugadores. Y eso se debe, sobre todo, a que los videojuegos *indie* se han convertido, a mi parecer, en una desesperada **llamada de auxilio** por parte de sus desarrolladores, tanto para sí mismos como para un colectivo en su totalidad. Una nueva forma de desahogo como lo podría ser una novela o una película. Y al igual que ocurre con estas formas de creatividad, los videojuegos pueden dividirse en títulos orientados a las ventas y **títulos orientados a la intimidad**. No es de extrañar que un mercado tan en auge haya alcanzado el nivel necesario para poder hacer distinciones entre *blockbuster* y joya oculta, como ocurre en el cine, donde las películas más profundas tienden a ser las más desconocidas o, en su defecto, las que son distribuidas por estudios de los que nadie ha oído ni volverá a oír hablar nunca. ▸

UNA NUEVA FORMA DE ABRIR LA MENTE DE LOS JUGADORES

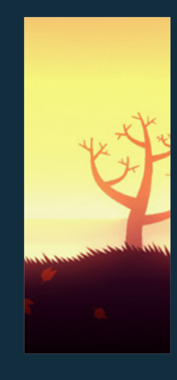
Como cualquier forma de arte, los videojuegos se han transformado en un nuevo método para dar importantes lecciones a niños y adultos, pero son los títulos *indie* los que más se lanzan a la piscina.

Sigamos con el paralelismo entre lo que quiero contar y *The Beginner's Guide*. El personaje de Coda resulta ser el autor de una serie de minijuegos inacabados y llenos de misterios; juegos que cuanto más elaborados son, más confusos se vuelven, como podría ocurrir con *PLUG & PLAY*, de Michael Frei. En las habitaciones ocultas de las obras creadas por Coda encontraremos **gritos de socorro ocultos** que nadie puede ver, mas sí se aprecian en sus juegos más oscuros. Aparecen personajes sin rostro que conversan de forma esquiva a base de diálogos crípticos, prisiones sin salida o un puzle que se repite. Puertas que sólo pueden abrirse al aventurarte en un pequeño rincón entre habitaciones para experimentar un leve momento de oscuridad y aturdimiento, un personaje que sólo habla consigo mismo y que se ve obligado a destruir la máquina que le aporta toda su creatividad, tres puntos en cada pared que nadie sabe qué significan. Y una farola al final del camino cuya única función se limita a ponerle **fin a la búsqueda**. A estas alturas, estoy segura de que no somos pocos los que tenemos una serie de títulos en la cabeza que también están llenos de mensajes indescifrables que, quizá, escondan algo más. O, en su defecto, videojuegos con una sutileza muy directa a la hora de presentarnos metáforas y símiles en el trasfondo de sus historias, como podrían ser *Limbo* o *Inside*, ambos de Playdead.

De igual manera que Davey siente la **imperiosa necesidad de diseccionar** cada minijuego para exponer la mente de Coda al usuario, el jugador asiduo se verá empujado a hacer más de lo mismo debido a las emociones que afloran en él al terminar un título *indie*, aunque esta práctica no se aleja de la que ejecutamos continuamente aquellos que nos dedicamos al análisis y periodismo de videojuegos. En mi propia experiencia, los títulos que más me han motivado a ir más allá en lo que a análisis se refiere son videojuegos de firmas independientes que aprovechan su naturaleza para explorar temas que un triple A es incapaz de tratar, ya sea por su esencia o por su orientación a un **público más masivo y heterogéneo**. El mundo sigue lleno de prejuicios y, si bien sería un paso adelante, aún cuesta mucho desligarse del miedo al fracaso que puede ocasionar una mente obtusa ante un mensaje que no va con ella. Huelga decir que no es

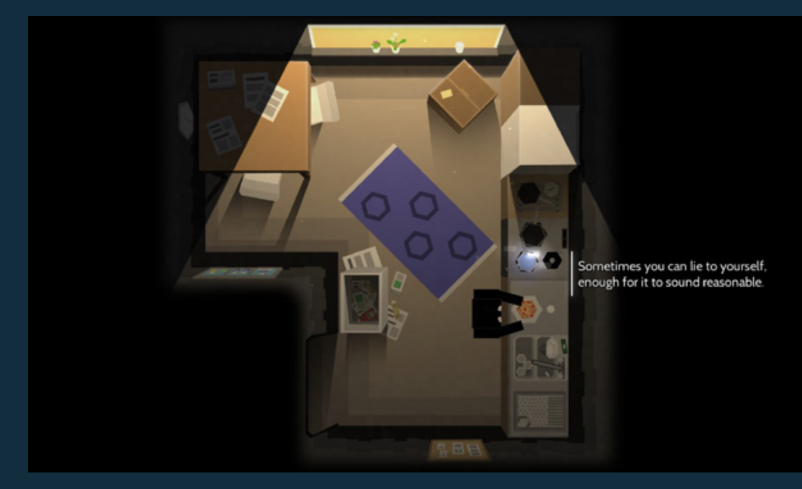
"AÚN CUESTA MUCHO DESLIGARSE DEL MIEDO A FRACASO"





necesario ser miembro de una minoría o haber sufrido algún tipo de enfermedad o abuso para ahodar en, por ejemplo, temas como los que se ven en juegos que he citado anteriormente: *A Normal Lost Phone* y *Please Knock on My Door*. **Con la empatía como bandera**, uno puede experimentar ambos títulos sin haber vivido en primera persona los sucesos que relatan y, si bien habrá una pequeña chispa que no se encenderá dentro uno mismo si no lo ha vivido, sí que puede **sentirse identificado hasta cierto punto** con sus mensajes si los extrapola a su propia vida. Lamentablemente, a día de hoy existen personas miserables capaces de juzgar con malicia un videojuego orientado a un público mucho mayor sólo por el hecho de incluir personajes LGTB, por poner un ejemplo básico. Y si no, recordemos la polémica que hubo con *Overwatch* cuando se supo que Tracer estaba emparejada con una mujer.

Quizá sea el miedo a las represalias, el temor a cómo reaccionarán los jugadores, lo que impida a los videojuegos triple A aventurarse a hacer cosas como lo que se cuenta en *Please Knock on My Door*. Del mismo modo, el motivo por el cual este videojuego existe como lo que es: un título altamente personal, desconocido y nada presuntuoso, en el que se trata la depresión con respeto e intimidad, pero también con sigilo. Y es que el escenario idóneo sería aquel en el que *Please Knock on My Door* o *A Normal Lost Phone* no fuesen joyas ocultas sólo accesibles a aquellos que leen, que investigan, que ahondan, sino videojuegos que veamos en librerías virtuales y en las estanterías de los grandes almacenes. Son **mensajes necesarios**, son gritos de socorro que deben oírse. Sus desarrolladores están gritando a un mundo que los silencia porque no los quiere oír. Volviendo a *The Beginner's Guide*, son un Coda cualquiera que llenan sus títulos de acertijos que esconden un llanto desesperado para ser salvados. Títulos en los que albergan la esperanza de ser encontrados, de ser escuchados.

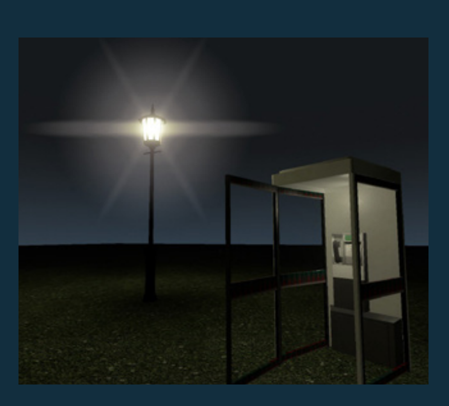


"AUNQUE, A VECES, LAS COSAS NO SIGNIFICAN NADA"

Aunque ni Coda ni nadie nos ha dicho nada de eso.

¿Puedo estar pecando de altiva cuando prejuzgo los objetivos de un desarrollador? Puede. ¿Puedo estar dando por hecho con demasiada facilidad que la vida de la persona que se oculta detrás de una serie de juegos es miserable y que estos juegos son su única vía de escape? Posiblemente. ¿No soy, entonces, mejor que Davey Wreden, quien se inventó todas estas mismas historias sobre Coda para convertirse en un narrador fantástico al cual escuchaban con admiración debido a sus profundas divagaciones? **No, no lo soy**. Al fin y al cabo, aquí estamos ahora, al final del artículo. Deduciendo que detrás de todos estos títulos hay un alma en pena que necesita gritarle al mundo lo desgraciada que es. En algunas ocasiones será cierto y en otras será mentira, y quien quiera que sea la mente detrás del videojuego simplemente querrá lanzar un mensaje importante y necesario para empatizar con el resto de personas con las que compartimos este mundo.

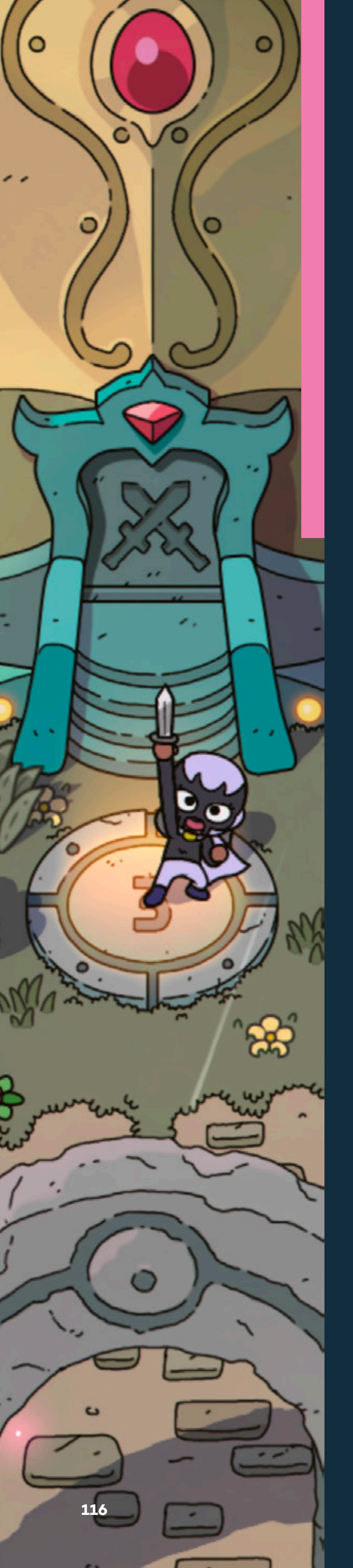
En mi opinión, los títulos *indie* llegan mucho más lejos que los triple A. Arriesgan más y calan más hondo, porque significan mucho. **Aunque, a veces, las cosas no significan nada**. ■



La misma luz al final del camino

—

La farola simboliza el final del camino en *The Beginner's Guide* puede convertirse también en una metáfora extrapolable a muchos títulos *indie*; una luz especial que brilla en nosotros al darnos cuenta de algo especial.



PLAYSTATION 4 · PC

THE SWORDS OF **DITTO**

POR **ISRAEL** MALLÉN






UNA HERENCIA **AFILADA**

Víctima de la fiebre del *roguelite*, *The Swords of Ditto* pierde la oportunidad de convertirse en un heredero de *Zelda* por querer ofrecer más horas de juego de las que es capaz.

En los videojuegos, la muerte siempre ha perseguido un abanico muy limitado de objetivos. La forma más extendida de plantear la defunción videolúdica es utilizarla **como herramienta de aprendizaje**, lo que suele denominarse como lógica del ensayo y el error. En el escaso margen que deja esa manera de entender el *game over*, hay obras más punitivas que otras. En los títulos protagonizados por Mario, perecer es sinónimo de reintento, teniendo que afrontar más o menos niveles en función de las vidas derrochadas. En *Dark Souls*, fallecer dos veces sin recuperar las almas implica perderlas para siempre. Incluso hay géneros enteros, como el *roguelite*, que apuestan por la muerte permanente. Pero todos coinciden en lo mismo: **postulan el *game over* como una consecuencia** y un complemento, jamás como una mecánica.

Intimidar al receptor con la muerte no es algo nuevo. Jorge Luis Borges, excelso escritor bonaerense, era crítico con ese **uso recurrente del último aliento en la ficción**. «¿De qué otra forma se puede amenazar que no sea de muerte? Lo interesante, lo original, sería que alguien lo amenace a uno con la inmortalidad», reflexiona brillantemente el erudito argentino. No descarto que esta cita, además de como complemento pedante a mi crítica —qué sería de mis textos sin estas cosas—, sirviera como inspiración para Onebitbeyond al crear *The Swords of Ditto*. La amenaza, aquí, es con la inmortalidad.

Un cataclismo al siglo, un elegido prodigioso y una espada legendaria. En efecto, ***The Swords of Ditto* y *The Legend of Zelda* comparten muchos elementos**, pero hay un factor diferencial. Si el héroe perece, su deseo de batirse con el maléfico Mormo se queda en poco más que una intención estéril. Sin embargo, y también en referencia a la diégesis que concibió Shigeru Miyamoto, el protagonista se reencarna cien años después para tratar de salvar al mundo de nuevo. Este *indie* bebe de la *permadeath*, pero retuerce el concepto para dar más valor a lo logrado en anteriores partidas.

Cuando la parca se lleva al personaje principal, un descendiente del héroe acomete su misión un siglo después. *The Legend of Zelda* también habla de reencarnaciones, pero jamás ha hecho de ellas **un componente clave de la jugabilidad** como sí ocurre en *The Swords of Ditto*. Blandiendo metal en solitario o en compañía, cada heredero encadena mejoras

Imágenes del juego







para la espada de Ditto. Así, las distintas generaciones ejercen como vía para subir de nivel y hacer frente al vil Mormo de una vez por todas.

Cada partida, además de desgranar cómo funcionan sus mazmorras y combates, **tiene un cometido**. Quizá sea imposible acometer contra el malvado final en los primeros intentos —especialmente para el periodista de videojuegos promedio—, pero no lo es tanto conseguir una mejora diferencial para un sucesor. *The Swords of Ditto* desmitifica al héroe individual al no venerarlo como una deidad, pero a cambio **ensalza el poder del colectivo**. No todos los herederos contribuirán de la misma forma, pero sus esfuerzos ayudarán a avanzar al menos un paso hacia la libertad.

Para evitar que el juego se complete por mera insistencia, Onebitbeyond tomó **una decisión inteligente**. El mundo progresa al mismo ritmo que el héroe, por lo que ninguna mazmorra se convierte en un paseo merced al *grinding*. Aparecen nuevos enemigos y variantes más poderosas de los ya conocidos. Puede parecer que, entonces, subir el nivel de la espada es irrelevante. Al contrario, me parece magnífico que el mal no descanse y mejore al mismo ritmo que las distintas reencarnaciones. En una obra que **no busca idealizar al héroe**, es fundamental que el desafío que afronta sea tanto o más duro que él.

Este planteamiento sería insuperable de no ser porque *The Swords of*

"BRILLA EN LAS PRIMERAS HORAS, CUANDO TODAVÍA SORPRENDE"

Ditto es **una obra limitada**. Llegado un punto, la diversidad de enemigos se capa y dejan de aparecer más, por lo que ya no hay diferencias de dificultad al subir los niveles de nuestro filo. Tampoco existe riqueza en la forma de afrontar las distintas partidas, puesto que las tareas que puede acometer cada uno de los héroes a lo largo de los cuatro días de los que disponen debe seguir **un orden específico**. En concreto, pasar por una mazmorra de juguete y conseguir un arma, para luego acudir a una mazmorra de ancla y destruir una de las fuentes de poder de Mormo. El mismo proceso se repite una vez más, si es que no has perecido antes, y debes afrontar la batalla final. Este esquema jugable **encorseta la libertad que debería ofrecer un planteamiento como el de *The Swords of Ditto***, algo que empeora todavía más su sistema de combate. Harto plano, apenas trasciende la combinación de estocada y voltereta, imitando a los *Zelda* bidimensionales incluso en su aspecto más olvidable.

Las mazmorras son amenas, pero también están muy limitadas por el concepto lúdico de este indie. Por más que cada héroe contribuya a que la espada mejore y a que el poder de Mormo se debilite, todos empiezan con las mismas herramientas: una pistola de dardos y una antorcha. Por ende, **ningún templo puede presentar un reto que no pueda resolverse con esas herramientas**. Esta decisión, similar a la de *Breath of the Wild* con los módulos de la piedra sheikah, solo es viable con una riqueza de ideas que este *munditto*, cargado de puzles clónicos, no ofrece.

El mayor óbice de este título es que su forma de afrontar la repetición no es ni la mitad de buena que su idea de la muerte. **Pronto se convierte en un título tedioso**, escollo que ni siquiera su embelesador apartado artístico, cercano al dibujo animado, o las gratas partidas cooperativas son capaces de salvar.

Es una lástima que *The Swords of Ditto* se decante por el *roguelite*, ya que eso hace que se le vean las costuras demasiado temprano. Sin duda, hablaríamos de un heredero de *Zelda* mucho más competente si fuera más lineal, ofreciendo menos cantidad pero más calidad. Brilla en sus primeras horas, cuando todavía tiene margen **para sorprender con su leyenda**. ■





PHOBOS **VECTOR PRIME**

POR **LAURA** LUNA








MATAMARCIANOS **OCHENTERO Y RENOVADO**

Phobos Vector Prime trata de rescatar el género de los matamarcianos, uno de los más importantes en tiempos pretéritos..

Al mencionarnos las recreativas, a algunos se nos pone una sonrisa tierna. Muchos hemos pasado nuestra infancia en aquellos salones, dejándonos los duros —entonces eran duros y no euros— en torneos a *Street Fighter II* o en superar el atolondrado *Metal Slug*. Dichos centros de ocio eran reuniones sociales entre amigos, compañeros y rivales que disfrutábamos de nuestra pasión, mientras nos retábamos entre nosotros a vencernos en combate, a lograr la mayor puntuación o, incluso, **creábamos alianzas** para completar un título en cooperativo.

Los juegos de disparos espaciales eran todo un clásico en los 80 y los 90. *Galaga* y *Space Invaders* son algunos de los títulos más legendarios. La acción ardía en la pantalla mientras, solos con nuestra nave, **abatíamos hordas de enemigos** en medio de una lluvia de disparos láser y misiles.

El **estudio español Gunstar Studio** ha rescatado la nostalgia de este género y ha añadido elementos actuales para crear *Phobos Vector Prime*, un arcade espacial en el que nos moveremos en 360º por un mapa laberíntico que evoca a una nube de asteroides. Este título ha sido desarrollado bajo el paraguas de PlayStation Talents, la plataforma de Sony **que impulsa la industria indie española** y les proporciona herramientas y tutelaje para que sus proyectos salgan adelante. Esta iniciativa busca desarrolladores que tengan ilusión por los juegos llenos de carácter, que tengan **un elemento que destaque**. En el caso de *Phobos Vector Prime*, se trata de un juego que rescata los elementos más atractivos de los clásicos del *shooter* espacial, al mismo tiempo que incorpora mecánicas innovadoras para el género, y es que el objetivo no consistirá en llegar a la meta mientras exterminamos a nuestros rivales.

UNA REINVENCIÓN ACERTADA, PERO FALTA DE SAL

Actualmente, disponemos en PlayStation 4 del modo campaña. A lo largo de seis misiones de unos 10-15 minutos de duración cada una, acompañaremos al piloto J.L. Brown en una peligrosa tarea de infiltración forzosa en la base enemiga tras sufrir un misterioso ataque. En cada fase **tendremos diferentes objetivos**, que son los que aportan el toque original al género y que logran que se desmarque de un simple 'mata-mata': defender un generador, piratear terminales y, por supuesto, derribar las naves enemigas. En las primeras pantallas, aprenderemos los ▸



> "UN PRIMER BOCADO A UN ESTE TÍTULO TAN PROMETEDOR"

controles básicos de nuestra nave y el uso de los *power-up* que encontraremos por el camino. Pilotar nuestro navío será muy sencillo, así como dominar el escudo de protección y la valla ofensiva, la cual será muy útil con los enemigos a corta distancia. La sensibilidad de los controles **es muy elevada** y nos da una sensación de ligereza del vehículo muy bien conseguida, si bien deberemos acostumbrarnos a manejar los dos analógicos para hallar un equilibrio justo entre la cámara y el desplazamiento. Hay **una variedad moderada de enemigos**, y las fases de emboscada son las que harán que nuestra adrenalina palpite, en especial durante la última fase, en la que dependemos de un tiempo límite muy ajustado durante los últimos momentos.

En cuanto a la ambientación, los gráficos lucen una paleta de colores y texturas propias de un cómic, y las viñetas como secuencia narrativa en cada capítulo son de agradecer. Las referencias a Starfighter **son palpables**, así como a otras obras de la época: la banda sonora se basa en temas electrónicos de estilo ochentero, y no faltan las referencias a canciones contemporáneas en los títulos de cada misión, como *Beat It* o *The Final Countdown*.

Sin embargo, *Phobos Vector Prime* peca de haberse quedado **escueto** en cuanto a los aderezos que pretenden darle personalidad. En primer lugar, los decorados de cada fase **se hacen repetitivos**, y se echa en falta una mayor variedad de escenarios. Asimismo, **es difícil conectar con la historia** del juego, puesto que las líneas de textos se suceden muy rápido y la fuente de letra es muy pequeña, lo cual dificulta la lectura. En cuanto a la redacción, se asemeja a una traducción muy literal del inglés en la que no faltan los calcos. Para colmo, **Brown carece totalmente de carisma** y se limita a mostrar arrogancia y fastidio en frases repetidas, si bien es elogiable la inclusión de **un personaje de raza negra** en vez de limitarse al estereotipo de varón blanco. Por supuesto, la narrativa es un elemento secundario en este juego, pero da la sensación de que se ha frenado a medio camino entre lo accesorio y un pilar de profundidad de un título que podría haber sido mucho más rico.

Cierto es que *Phobos Vector Prime* tiene **mucho margen de mejora**, y es un título que irá creciendo con el tiempo. Está por llegar su modo multijugador, que le dará la dimensión de un MOBA, y **deseamos ver otras campañas** con nuevos personajes y escenarios. El arco de JL Brown es un primer bocado a todo lo que puede ofrecer este **título tan prometedor**, aunque nos haya dejado con hambre. Por otro lado, hay un **interesante componente de rejugabilidad**, basado en la consecución de logros como récords de puntuación y tiempo para finalizar la misión o la erradicación de todas las defensa enemigos. También disponemos de tres niveles de dificultad que nos espolearán para buscar la autosuperación, y así entrenarnos para el futuro modo online.

Con todo, nos hallamos ante un título **breve y divertido**, pero al que le queda mucho camino por recorrer. Gustará a quienes nos gusta convertirnos en pilotos espaciales, a quienes vibramos al abatir con nuestros cañones láser a numerosos oponentes por pantalla, sin mayores pretensiones. No obstante, seremos conscientes de que *Phobos Vector Prime* aspira a ser **mucho más**. Tal vez, en los siguientes meses veamos mejoras en su originalidad de diseño de niveles y en el encanto de su historia y, por supuesto, cuando nuestra nave pueda surcar una misma galaxia junto con otros pilotos será cuando nos hallemos ante un videojuego más completo. ■

CITY OF BRASS

EL PEOR PROBLEMA DE **UN ROGUELITE**

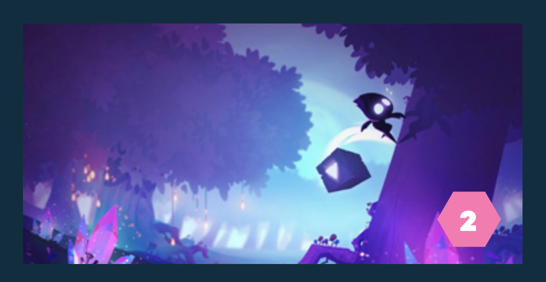
POR **ISRAEL**MALLÉN



Era relativamente sencillo que *City of Brass* consiguiera cautivarme. Su propuesta, un roguelite ambientado en una inusual recreación de *Las mil y una noches*, me parecía tremendamente atractiva. El *hype* no hizo sino crecer en cuanto supe que Uppercut Games, responsables del estudio, contaba con varios miembros que trabajaron en los dos primeros *BioShock*. Sin embargo, este *indie* padece **el peor problema que puede sufrir un *roguelite***: es excesivamente fugaz. Uno no tarda en memorizar los patrones de los cuatro jefes a los que enfrentarse y, salvo por una generación procedimental de escenarios poco inspirada, conseguir una *run* triunfante acaba siendo un mero ejercicio de memoria muscular. Sin miedo a abrazar la linealidad y apostando por un componente narrativo más potente, *City of Brass* y su genial sistema de combate maravillarían al mundo como el mejor de los relatos árabes. ■

LIGHT FALL

POR **ISRAEL**MALLÉN



Valoro mucho la innovación en un videojuego y considero que es uno de los mayores regalos que puede brindar una obra. Con *Light Fall*, Bishop Games demuestra su firme convicción por renovar el género de las plataformas. Reminiscente de *Super Meat Boy* y *Limbo*, este *indie* de saltos frenéticos y excelente iluminación permite crear hasta cuatro plataformas entre saltos. Eso da lugar a puzles interesantes y a pantallas excitantes... **durante la primera hora del título**. Y eso, en una obra que apenas alcanza las cuatro de duración, es signo de que agota sus ideas demasiado pronto. Una vez has superado unos cuantos niveles y derrotado a al menos un jefe, todo se siente prácticamente idéntico. Así, *Light Fall* pasa de una propuesta interesante y verdaderamente bella a otro plataformas retante más. Eso sí, Bishop Games ha demostrado **su potencial en un debut breve pero intenso**. ■

FOX 'N FORESTS

POR **ISRAEL**MALLÉN



Llega un punto en la evolución de un género en el que es muy complicado sorprender. En el caso del metroidvania, uno de los más explotados en la escena *indie*, dicha afirmación se hiperboliza. Ya no basta con un apartado gráfico pixelado bonito, unos saltos precisos y una acción satisfactoria. Esa base es común a todos los nuevos estandartes del género, incluido *Fox 'n Forests*. Por suerte, la obra de Bonus Level Entertainment da un paso más y **pule su magnífica base con una mecánica única**. En cada nivel, el zorro protagonista puede alternar entre dos de las cuatro estaciones, cambiando por completo la relación con el escenario. El invierno permite cruzar el agua helada de los ríos, mientras que la primavera hace florecer plataformas naturales. Ese pequeño matiz, en un título cuyos niveles están diseñados con tino y múltiples sendas, lo convierte en un metroidvania más que disfrutable. ■

DEATH ROAD TO CANADA

LA IMPREVISIBILIDAD
SU VIRTUD Y DEFECTO

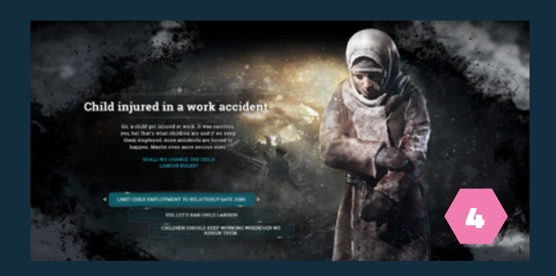
POR **ISRAEL**MALLÉN

Tras una sólida acogida en ordenadores y móviles, *Death Road to Canada* llega a todas las consolas con su particular propuesta. En este *roguelite* pixelado, el objetivo es **sobrevivir al viaje entre Florida y Canada en plena apocalipsis zombi**. Además de la acción y de la aleatoriedad inherentes al género *roguelite*, la obra de Rocketcat Games apuesta por un original sistema de diálogos en el que cada decisión puede ser la última. Así, a abatir oleadas de muertos vivientes se le suma una jugabilidad más pausada. Con tantísimas respuestas posibles, *Death Road to Canada* promete decenas de horas de diversión antes de tornar en un juego previsible. Pese a que la incertidumbre constante es una característica del género y un punto fuerte del juego, también es un defecto en tanto que, en la mayoría de ocasiones, **poco importa la pericia del jugador**. El destino, más que en el usuario, está en manos del azar. ■



FROSTPUNK

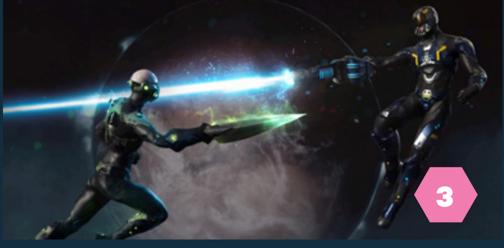
POR **ISRAEL**MALLÉN



El invierno tiene un potencial simbólico tremendo. Quizá ahora no imponga tanto temor como antaño, con menos recursos para mantenerse caliente, pero siempre ha servido como metáfora de supervivencia. *Frostpunk*, de los creadores de *This War of Mine*, versa sobre la gestión de recursos y la relación entre personas **en el más crudo de los inviernos**. Es uno de esos títulos con una carga emocional inmensa, en el que ninguna victoria es tal por la de sacrificios que conlleva. Lo que lo convierte en un imprescindible, además de su jugabilidad y su relato, es cómo consigue hacer que cada persona importe. Lo que en otros juegos es tan solo un número, en *Frostpunk* es un ser al que defender de múltiples inclemencias. **No hay derrota pequeña** porque cualquier pérdida es mayúscula. Pese a ser un título de estrategia, no es uno que rejugar cientos de veces. Ni el juego ni mi corazón están pensados para ello. ■

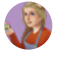
HIVE: ALTENUM WARS

POR **ISRAEL**MALLÉN



Tan solo tienes que desplazar tu mirada a la página anterior para comprobar lo mucho que valoro la innovación. En ese sentido, el trabajo de Catness Game Studios con *HIVE: Altenum Wars* tiene mucho potencial. En un género tan manido como el del *shooter* multijugador, el estudio castellonense apuesta por una propuesta bidimensional y basada en **un sistema de gravedad único**. Divertido y original, su mayor óbice radica en que todavía está muy verde. Aunque se solventará con actualizaciones, es difícil de aceptar que un multijugador salga permitiendo partidas de dos contra cinco o que no penalice a los que se desconecten durante el transcurso de las lides. Una obra tan modesta **no puede permitirse estos defectos** porque depende completamente de fidelizar a su base de jugadores. Si no lo consigue, de poco servirá la originalidad en lo jugable o las futuras actualizaciones. ■

Macarons Mario Tennis


por Gemma Ballesteros

Si quieres que no no haya rival que se atreva a ganarte un solo *set*, puedes conseguirlo con estos deliciosos *macarons* de *Mario Tennis Aces*, Está claro que en cuanto los vea, itu **contrincante** preferirá degustarlos antes que golpearlos con su raqueta!

Y es que no hay mejor manera de afrontar un partido que llenándose bien **la panza** de deliciosos dulces, iy más aún si están dedicados al archiconocido Super Mario!

¡Ve calentando el horno, que comenzamos!

Vamos a necesitar...

- *150 g de almendra en polvo.*
- *150 g de azúcar glas.*
- *55 g de claras de huevo.*
- *Colorante verde y amarillo en gel.*
- *50 ml de agua.*
- *150 g de azúcar (para almíbar).*
- *55 g de claras de huevo.*
- *15 g de azúcar (para batir con las claras).*
- *40 g de mantequilla a temperatura ambiente.*
- *40 g de queso tipo Philadelphia.*
- *150 g de azúcar glas.*
- *2 cucharaditas de extracto de vainilla.*





Comenzamos triturando la almendra y el azúcar glas con ayuda de un robot de cocina para que la masa sea lo más fina posible (tamizamos después para que no se nos cuele ningún trozo grande). Pasamos la mezcla a un bol y reservamos.

A continuación, prepararemos un merengue italiano, para lo que primero hacemos un almíbar poniendo a fuego lento los 50 ml de agua y los 150 g de azúcar, hasta alcanzar los 115ºC.



Mientras el almíbar se calienta, montamos las claras con una batidora de varillas. Cuando empiecen a blanquear, les añadimos los 15 gramos de azúcar.
En el momento en el que el almibar llegue a los 115º C, ya tendremos las claras montadas, bajamos la velocidad de la batidora y vamos añadiendo el almibar poco a poco a las claras. Tras incorporar el almíbar subimos las varillas a velocidad media y batimos hasta que el vaso de la batidora se enfríe a temperatura ambiente. Al levantar las varillas, el merengue debe quedar con forma de pico, y además, estará firme.



Ahora incorporamos un par de cucharadas colmadas de merengue a la mezcla de almendra y azúcar y lo integramos bien para suavizar esta mezcla. A continuación, añadimos el resto del merengue, integrando bien ambas mezclas y le agregamos el colorante verde y amarillo hasta alcanzar el tono deseado.



Introducimos la masa en una manga pastelera con una boquilla lisa y una bandeja de horno con papel de hornear. Vamos formando círculos de unos 3 cm de diámetro con la manga pastelera vertical, luego se extenderán 1 – 1,5 cm más, ya que hay que golpear suavemente la bandeja por debajo para quitarles las burbujas.



Los dejamos 15 minutos a temperatura ambiente mientras precalentamos el horno a 150ºC y luego los metemos a hornear unos 12 a 15 minutos, con mucho cuidado de que no se doren. Cuando están hechos, sacamos la bandeja del horno y dejamos enfriar completamente, porque si los levantamos antes se estropearán.



Finalmente los juntamos por parejas, rellenándolos con la crema que obtenemos batiendo la mantequilla, el queso el azúcar glas y la vainilla. Ya sólo queda decorar las líneas de la pelota con glasa blanca (3 cucharaditas de azúcar glas y una de agua) y una boquilla del nº2 o una bolsa de zip con un pequeñísimo corte.

¿Debería Sonic abandonar...

El 2D saca el máximo partido a la esencia de Sonic



ÁNGELA**MONTAÑEZ**
Redactora

Sí Uno de los principales motivos por los cuales Sonic ha acabado convirtiéndose en una parodia de lo que fue en el pasado es su paso al 3D. Sería estúpido negar que existen títulos de este estilo en la franquicia que merecen una mención aparte, mas son simples excepciones. Pero ¿a qué se debe esto? Fácil: el **3D ha hecho que *Sonic the Hedgehog* pierda su auténtica esencia**, la razón de su existencia, el motivo por el cual fue creado: **la velocidad**. Y gracias a *Sonic Mania*, eso ha quedado evidenciado.

SEGA se ha empeñado en hacer complicado **un producto cuya belleza residía en su sencillez:** transiciones de escenas cortas, combates simples y un límite de tiempo irrisorio para la naturaleza del juego. **Rápido, rápido, rápido.** Todo es rápido en una franquicia que con la llegada del 3D, se ha visto obligada a reducir el límite de velocidad y, por ende, a sacrificar su bien más preciado. ¿En cuántos títulos 3D de *Sonic the Hedgehog* podemos hacer un *spin dash*, lanzarnos de lleno a realizar un par de *loops* y **soltar el mando para ver cómo todo fluye** y el juego avanza por sí solo mientras el escenario se difumina, incapaz de seguirle el paso al erizo?

Sonic Mania recupera aquello que convirtió a Sonic en lo que es hoy. Lo que nos fascinó del erizo azul en los años noventa fue ver cómo una simple criatura de 16 *bits* era **capaz de llevar el *side-scrolling* al siguiente nivel**, atravesando la pantalla a la velocidad del sonido. Enamorados quedaron jugadores y críticos de una nueva franquicia que traía una velocidad frenética a nuestras casas, con colores vivos, escenarios de una verticalidad pasmosa y un manejo del *pixel art* que ha supuesto un punto y aparte en la industria. Y para que todo esto funcione, **el 2D juega un papel crucial**. Obviamente, el 3D puede ser también rápido y dinámico pero exige un rendimiento mucho mayor, ya que hay que tener en cuenta un entorno 360 en el que mover al personaje y hacerlo como se hacía antaño supondría un manejo de controles imposible. Menos mal que nos queda *Sonic Mania*, que se siente como salir de un atasco para coger un Ferrari en un circuito cerrado. ■

...las tres dimensiones?

Sonic necesita evolucionar, no vivir de viejas glorias



JAVIER**BELLO**
Redactor

No Sonic necesita evolucionar y no depender del factor nostálgico para triunfar. *Sonic Boom* y *Sonic Forces* tenían **ideas y conceptos muy buenos** para dar ese paso innovador, pero un desarrollo desastroso y algunas decisiones cuestionables les privaron del éxito.

La mascota de Sega **se caracteriza por su velocidad**, pero desde su salto a las tres dimensiones parece que lo único que tiene permitido es correr a toda pastilla por pasillos infinitos. Cuando se anunció *Sonic Boom* como una aventura que mezclaba elementos de exploración, puzles y combates protagonizados por el erizo y sus camaradas, me pareció **un tremendo acierto a nivel conceptual**. El problema es que toda la genialidad quedó en los bocetos e ideas para el juego. En vez de desarrollarlo el Sonic Team, **le encargaron el proyecto a un estudio indie**, con una fecha de entrega muy ajustada y para una plataforma en vías de extinción.

El estilo de juego que planteaban ha funcionado con creces con mascotas como Spyro, Banjo-Kazooie y, por supuesto, Super Mario. Sin embargo, triunfaron porque tuvieron el tiempo y la competencia necesarias para hacerlo.

Sonic Forces volvió a ofrecer algo innovador: aprovechar el *fandom* de Sonic y dejar que los aficionados pudieran correr junto a su héroe favorito utilizando su propio personaje. De nuevo, **una brillante idea ensombrecida** por un penoso desarrollo y por tener que incluir a un Sonic clásico con calzador, con tal de aprovechar la popularidad de *Sonic Generations*.

Si otros iconos de las plataformas han alcanzado el éxito en las tres dimensiones, no veo por qué Sonic debería quedarse anclado en el pasado. Las aventuras plataformeras tridimensionales **tienen muchísimo potencial**, y aunque *Sonic Mania* ha sido excelente, temo que si deciden sacar una secuela puedan caer en la monotonía.

Algunos me llamarán hereje por tales afirmaciones, pero considero que **limitar las posibilidades** de un personaje del calibre de Sonic jugando a lo seguro no hará más que devolverlo al hoyo en el que lleva tanto tiempo atascado. ■

BIG DADDY



RAFA DEL RÍO

Redactor donde le dejan, padre friki a tiempo completo y videojugador veterano adaptado a tiempos modernos.

El peligro de los titulares cebo y las visitas

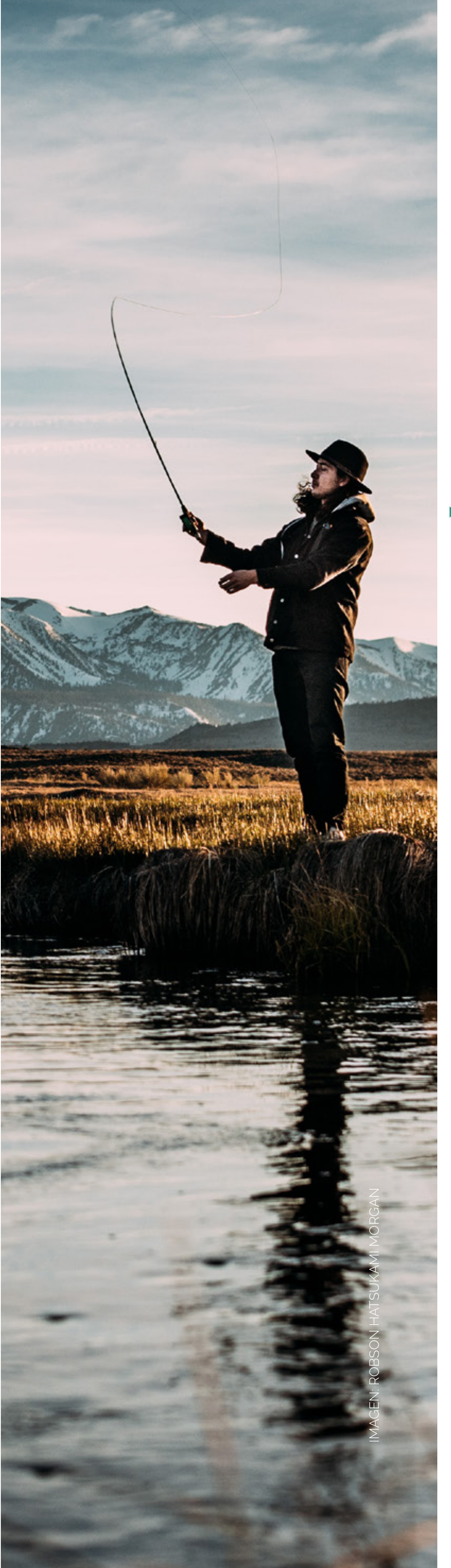
Lectores, no peces

Decía Lord Beaverbrook, político y escritor anglocanadiense coetáneo del bueno de John Marston, que si un perro muerde a un hombre no es noticia, pero si un hombre muerde a un perro, eso sí es noticia. Supongo que sabía lo que se decía, no en vano tenía un buen puñado de periódicos bajo su mando a finales de 1916. **Sin embargo, yo siempre he sido más propenso a comulgar con la teoría de Sir Terry Pratchett.** Esta escuela de pensamiento del maestro tras *Mundodisco*, que aparece en el libro *La Verdad*, dicta que la gente no quiere leer nada de un mundo en el que los hombres muerden a los perros. Al contrario. Quieren que la prensa corrobore sus dogmas de fe: leer que en el mundo son los perros los que muerden a los hombres y no al contrario. Si en vez de un perro es un puma y el hombre es un vecino o el cuñado del lector, la lectura será de lo más placentera.

Puede sonar cínico, lo es, pero la cita en cuestión y la forma de buscarle cinco pies al gato del señor Pratchett me vino a la memoria en cuanto me senté a escribir este, mi primer artículo de opinión para ***GTM***. Me vino a la memoria por dos motivos. El primero, **porque por primera vez en muchos, muchos años no me veo obligado a escribir un artículo tirando de *SEO*.** Se acabó comprobar tendencias, escribir 'x' veces la palabra clave y tratar de hacer coherente el cuerpo de mi texto con el de un titular que incluya de forma natural los *trending topics* de turno. El segundo, porque llevamos en el sector de la prensa especializada una extenuante temporada de *clickbaits,* de titulares cebo y «noticias» que buscan la visita rápida, el regocijo barato, la indignación y el compartir enojado. Una temporada que, como digo, ya cansa, y a la que toca poner freno entre todos.

Medios que toman lo negativo o lo positivo de una noticia en función de la plataforma que posean sus lectores, noticias que dan voz a supuestos miembros de un equipo de desarrollo para boicotear un juego señalado como «el enemigo», titulares que no se adaptan al texto, vídeos «informativos» con *bugs* forzados y resolución en baja, y, de fondo, Los 40 entrando por la puerta grande recomendando vender una consola y comprar la plataforma de la competencia porque «tiene juegos de verdad». **Estamos desatados. Vamos cuesta abajo, con el culo fuera y sin frenos.**

Y sí, hablo en plural porque aunque no cometamos estos pecados sí que los compartimos, los leemos, comentamos airados y nos vemos obligados a enlazarlos en los medios digitales para apoyar



nuestros argumentos, regalando así esas visitas que son, al final, lo que desean a costa de todo.

Tú, yo, vosotros que nos leéis, nosotros que escribimos para vosotros, todos, somos lectores. **No somos peces que enganchar con un titular cebo ni con la técnica de arrastre de los artículos tendenciosos.** No somos simples números que contabilizar en visitas ni cifras que presentar a socios capitalistas, jefes supremos y encargados de *marketing* y publicidad. Somos, ante todo, videojugadores en busca de información cierta, honesta y veraz. En un momento en el que la información es un derecho y el tiempo es un valor importante, no debemos permitir que jueguen con el nuestro. No somos corderos de un rebaño que se alimenta de las escasas migajas de veracidad que consiguen colarse entre el salseo, la guerra de consolas, la polémica del momento y los ataques a este o esa profesional por lo que dijo el otro día en Twitter con dos copas de más o por haberse acostado o no con quien sea.

"No somos peces que enganchar con un titular cebo"

Somos lectores, pero es difícil que el mensaje llegue si nos empeñamos en comportarnos como peces. Como dice Sir Terry Pratchett, regodeándonos **en que los medios nos digan lo que ya sabemos: que nuestra plataforma es 'la más *mejó* del mundo mundial'** y la otra consola sufre retrasos, cancelaciones, no cuenta con este o tal servicio, ahora juegan con cartón o se ha dado caso de *downgrade* en las texturas de su exclusivo. Si nos aproximamos a los medios de prensa como un banco de peces en busca de la noticia que nos otorgue superioridad moral, si nos alegramos más por los fallos y los problemas de la competencia que por los lanzamientos propios... la cosa pinta mal de cara a una pronta solución.

Necesitamos que la prensa especializada de este país mejore, pero eso es cosa de todos. Hay que aceptar el compromiso de ser lectores y no peces, de huir de lo que no aporta nada y dejar de compartir material porque «mira, jaja, se ríen de esta gente» o, «mira, pardiez, se ríen de nosotros». Necesitamos castigar los titulares cebos, las noticias que crean malestar y las que sólo buscan el clic rápido. **Necesitamos dejar de compartir lo malo para recibir abracitos de luz en redes sociales** y compartir lo bueno, el buen trabajo de los compañeros de prensa incluso entre nosotros mismos, olvidando competencias y rivalidades. Sólo negándonos a ser peces conseguiremos ese material de calidad que nos permita volver a ser lectores. Y creedme, es algo muy necesario. ■

LAS NUBES DE COLUMBIA



A. PERNÍAS

Alejandra combate a diario con legiones de *haters* a golpe de sable láser. Experta en Xbox, esconde un TIE Fighter en su garaje.

Mike Ybarra, de Xbox, sufrió ataques por jugar a *God of War*

Una experiencia de odio en Twitter

Recientemente, **Mike Ybarra**, uno de los máximos responsables de la división Xbox en Microsoft, quiso compartir su pasión por los videojuegos a través de la su cuenta personal de Twitter. La nueva entrega de *God of War* ha recibido una avalancha de alabanzas y de buenas críticas, y además, parece que le ha encantado a Ybarra.

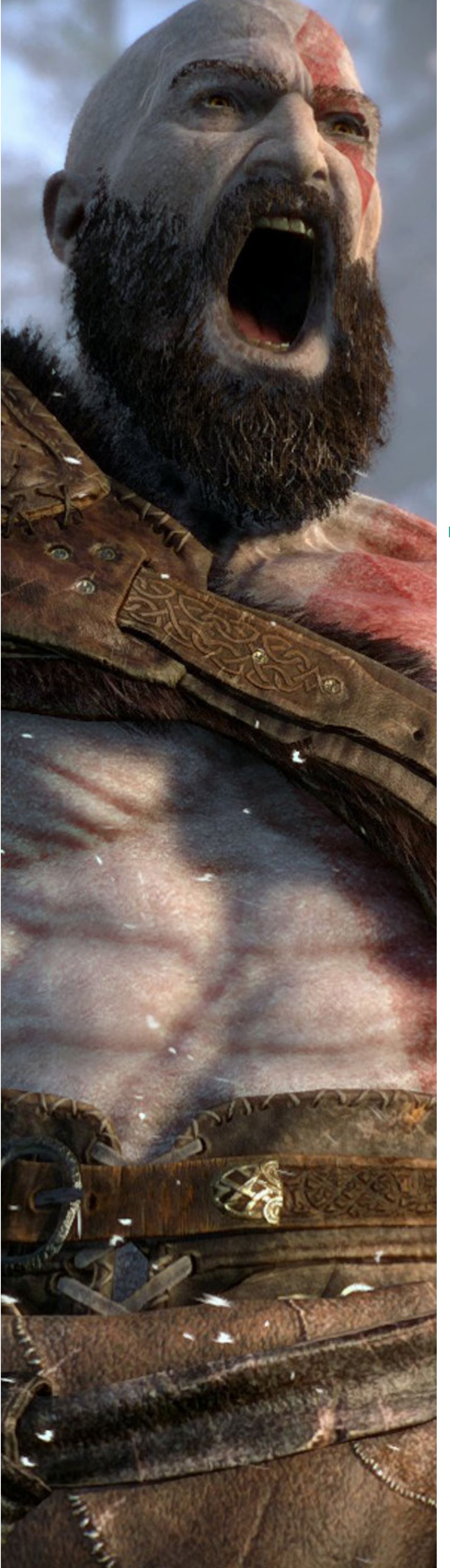
El responsable sintió ganas de compartir con sus seguidores su ilusión y publicó una encuesta en la red social para saber de qué juego querían que hiciera un directo. ***God of War* ganó por goleada** y las reacciones, como era de temer, fueron las esperadas**.** Saltaron las fieras, esas que se ofenden por todo y que te dicen cómo tienes que actuar, pensar y sentir. Lo que Mike Ybarra estaba haciendo era inaceptable, ya que se trataba de publicidad gratuita para la competencia, pensaban algunos. A ojos de este grupo, una acción de ese calibre no se podía tolerar, pues no encajaba dentro de sus engranajes mentales.

Sin embargo, la competencia sana está muy bien. Si trabajas para una marca debes tratarla como corresponde y dar lo máximo posible por ella. Otra cosa es lo que estamos viviendo en los últimos años, que no es otra cosa que una virulenta **campaña de acoso y derribo** contra todo aquel que disfruta de lo que ofrece el medio. Esto no solo ocurre con los grandes directivos de las compañías, pasa día a día con los periodistas de videojuegos o con usuarios que no siguen una corriente determinada.

Lo cierto es que afecta al principio. En mi caso, **me he visto avasallada por comentarios** en mi cuenta de Twitter personal, simplemente por disfrutar de otras plataformas de juego que no son Xbox o por criticar a una marca, igual que critico a las demás cuando algo, personalmente, no es de mi agrado.

Hubo gente que capturó pantallazos de tuits en los que escribía sobre títulos de PlayStation o Nintendo; otros, sacaron a relucir mi foto de portada de Twitter, ya que tenía una imagen de la protagonista de *Hellblade* en ella. Debido a ello fui acusada de ser una «pipera». También recibí insultos tales como «basura» y otros calificativos que no proceden y que no se deben permitir. Este tipo de **gente tóxica** hace que la comunidad se convierta en un vertedero en el que debes entrar con pies de plomo por si lo que expresas ofende o hace saltar a la manada.

Cuando pasa el tiempo y comprendes que los individuos que te describen y te insultan **no saben nada en absoluto de ti ni de tu vida**, comienzas a reírte,



a despreocuparte y a ignorar. **La persecución y el acoso están sobrevalorados en Twitter**, los seres que se esconden tras un avatar y un nombre ficticio no son nada, y es algo que hay que aprender a diferenciar, al menos en estos casos. Se esconden tras cuentas secundarias, vigilan todos tus movimientos o te siguen desde las sombras. Les diré una cosa: el problema no es mío, es suyo.

Se declaran amantes de los videojuegos, pero se pasan las horas buscando fallos en Youtube sobre la competencia, analizan vídeos de dudosa calidad a 250p y **cuelgan las capturas en sus perfiles para desprestigiar** algo por ser de otra marca. Este estilo de vida es realmente lamentable. Sin embargo, hace tiempo que aprendí a carcajearme de estos comportamientos pseudopatológicos sin posibilidad de tratamiento a corto plazo.

"Aprendí a carcajearme de esos comporta-mientos"

Yo no me debo a ninguna empresa. **Mi opinión no está atada absolutamente a nada** porque no trabajo para ellas y voy a continuar escribiendo mis impresiones, las que lleguen en el momento, siempre sin ofender y sin malas palabras, algo de lo que no pueden presumir ciertos usuarios de Twitter.

El anonimato se nos va de las manos en esto de los videojuegos, hasta el punto de que **algunos periodistas del medio han recibido incluso amenazas de muerte** por hacer su trabajo. Es realmente preocupante esa manera en la que nos sentimos protegidos por una pantalla y un teclado, nos hace sentir poderosos y nos hace pensar que al otro lado no hay una persona, sino un robot. Pero esto no es un videojuego con vidas que se reinician, es la vida real y lo que digas puede hacer mucho daño. No todo el mundo se toma esto como me lo tomo yo o como se lo toman otros compañeros del medio.

Los videojuegos tienen una cantidad ingente de cosas buenas que se ciernen sobre nosotros en cuanto ponemos el dedo en el botón de encendido de la consola o el PC. Como todo, tienen su parte mala, y una de las más pesadas se encuentra en la toxicidad de los usuarios que lo que buscan es un **minuto de fama** y se lanzan a insultar a alguien resguardados tras un monitor. ■

OUTER HEAVEN



JAVIER BELLO

El único e inimitable 'Hombre Pollo'. Javi es un veterano de la revista y uno de los pesos pesados dentro de la redacción. Sus conocimientos sobre el mundo retro rivalizan con su habilidad como maquetador y diseñador.

Ante la falta de ideas, súbete al carrusel de moda

Battle royale hasta en la sopa

Si hay algo que no falla en esta vida es que ante un producto exitoso, todo el mundo corre y trata de imitarlo con la esperanza de **alzarse por encima del original**, de hacerse con toda la gloria.

Esta tendencia ha sido una constante a lo largo de toda la historia de los videojuegos, ya que cada vez que surge una idea revolucionaria, todas las desarrolladoras se agolpan unas contra otras para **producir su propia réplica del fenómeno del momento**. La competencia es despiadada y sigue al pie de la letra el famoso dicho: «Los buenos artistas copian, los grandes artistas roban».

Aunque la modalidad ya existía en juegos como *Arma* y *DayZ*, el éxito arrollador de los *Battle Royale* floreció con *PlayerUnknown's Battlegrounds*, de **Bluehole**. Se trata de una propuesta fresca muy atractiva para los aficionados a los tiroteos competitivos.

Cuando se lanzó en acceso anticipado, logró una **excepcional atención mediática** y se convirtió, al momento, en un éxito de masas a pesar de encontrarse en fase de desarrollo.

Esta popularidad no ha pasado desapercibida, **todo el mundo quiere su trozo del pastel**. Los primeros en cortar tajada fueron Epic Games con su *Fortnite*, que adaptando un título que tenía todas las papeletas para caer en el olvido, se he erigido como **el mayor competidor de *PUBG***.

Con una base de usuarios que se cuenta por docenas de millones, es evidente que las grandes desarrolladoras **van a querer aprovechar este filón**, aunque lo quieran disimular pintándolo como una idea que llevaban largo tiempo gestando. Es el caso de Boss Key, que tras la debacle de *Lawbreakers,* declaró que su próximo juego sería un proyecto muy personal. ¿El resultado? **Un clon de la fórmula de moda**, pero con maquillaje ochentero para distinguirse de sus nuevos rivales.

Todavía están por confirmar, pero ya hay rumores de que los próximos *Battlefield* y *Call of Duty* incluirán la modalidad *battle royale,* y puede que hasta prescindan de las opciones para un solo jugador. Para qué esforzarse en ofrecer novedades e historias originales cuando puedes actualizar el motor gráfico y **copiar lo que se lleva**.

Con franqueza, no creo que sean los últimos en **subirse a este tren**, seguirán llegando más *battle royale* hasta que la comunidad se canse de ellos.

Como colofón a esta reflexión, **ni los juegos de mesa se libran** de esta tendencia. *Last One Standing* trasladará el *battle royale* a los tableros para deleite de los adictos al género. Allá donde fueres... ■

El multijugador cooperativo local aún tiene un hueco en la industria

Diversión compartida

EL SUEÑO DEL CAZADOR



MARC ARAGÓN

Era nuestro Skull Kid, pero ahora se ha convertido en 'El Extranjero' de *Dishonored*. Es una de las mentes más sensatas de esta casa de locos.

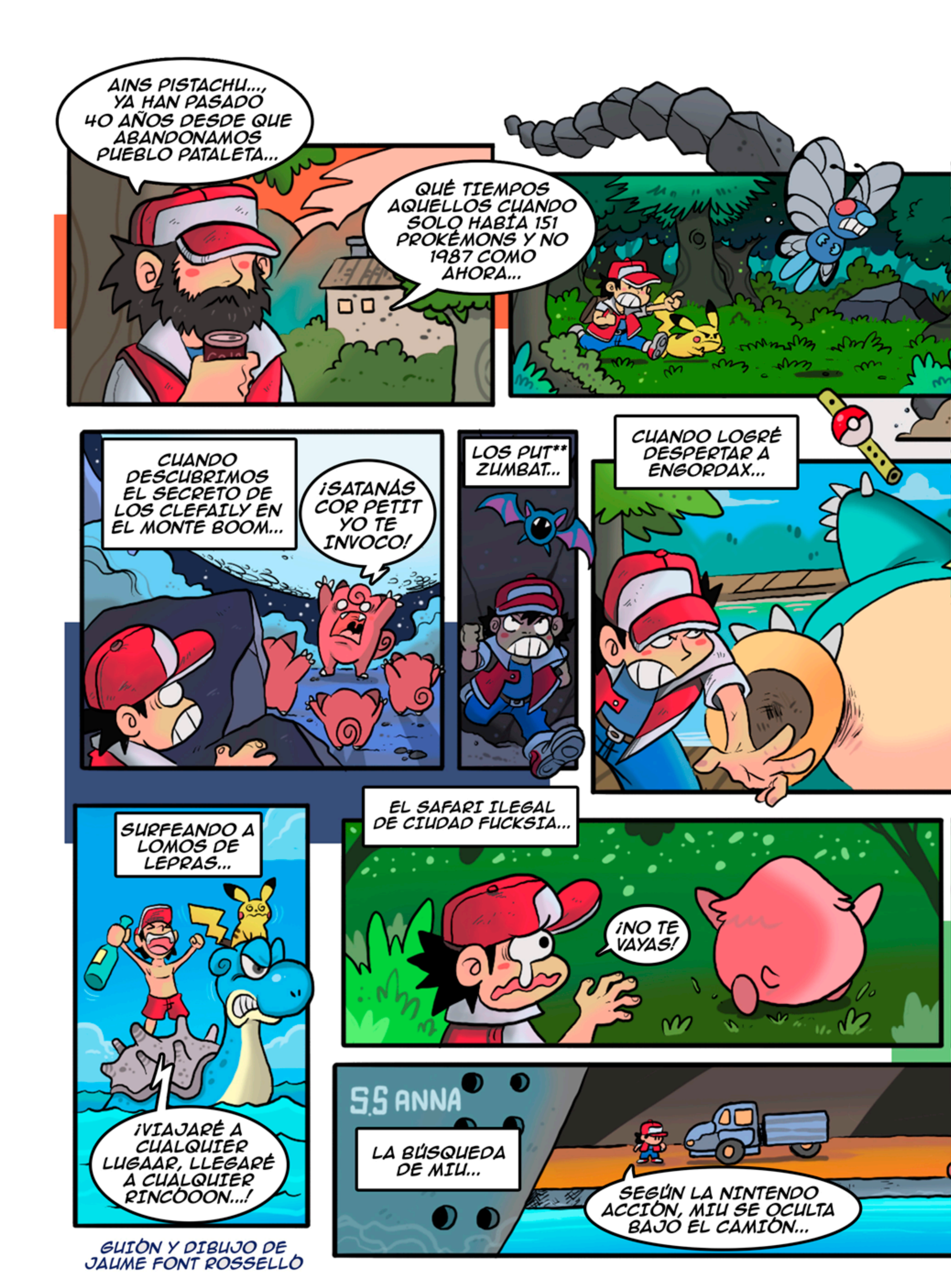
El mes pasado viví con *A Way Out* una de las mejores experiencias de mi vida como jugador. En un principio, su historia no me atraía demasiado, pero debo admitir que su gran baza, el modo de juego cooperativo, me intrigó. Y pese a los fallos que pudiera tener, la **obra de Josef Fares** tardó menos de 20 minutos en convertirse en uno de mis juegos favoritos. La colaboración orgánica entre jugadores, la evolución de los dos personajes y los giros de la trama le confieren identidad, pero lo que lo hace realmente especial es poder compartir la experiencia con alguien desde el mismo sofá.

Recuerdo que de pequeño, uno de los mejores momentos del fin de semana era cuando quedaba con **mis amigos** para jugar a *Mario Kart* o a cualquier otra obra de Nintendo 64 que admitiera cuatro jugadores. Pero en todos esos casos, la experiencia era competitiva. Había vencedores y vencidos, ganadores y perdedores. Por divertido que fuera competir, siempre había alguien que terminaba menos contento que los demás. Hoy la competicion se ha reducido a un tipo de juego online en el que las victorias y las derrotas se viven en solitario.

La experiencia cooperativa es completamente diferente a todo lo que propone la industria, y, tristemente, **una de las menos valoradas**. Así a bote pronto, los únicos juegos que me vienen a la mente que incluyan cooperativo local son algunos indies que han salido recientemente en Switch. Sus críticas— al igual que las de *A Way Out*— hacen hincapié en lo divertido de su propuesta y en lo arriesgado de su planteamiento.

El competitivo local está en vías de extincion, devorado por el leviatán que es internet, pero el cooperativo ni siquiera ha llegado a considerarse un género por derecho propio. Los grandes estudios **no se atreven** a explorar este nicho pese a la poca competencia que tendrían. Si lo pienso, no veo más razón para esto que el trasnochado argumento de «si dos comparten un juego, las ventas bajan a la mitad».

Los estudios independientes, por su parte, se permiten arriesgar más, pero se echa en falta algo a mayor escala, una obra que ponga de manifiesto que **el cooperativo de sofá es uno de los mayores logros** de los videojuegos. Es tan tópico como cierto: la diversión es mayor si se comparte. ■



GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT ROSSELLÓ

PROKÉMON AMARILLENTO



¿Sigue habiendo la misma ilusión por el E3 que antes?

Cuando se acerca junio, los medios de comunicación, así como los jugadores, nos volvemos locos por saber qué se traen entre manos las desarrolladoras. **Toda la ilusión se reúne en el E3**, la mayor feria de videojuegos de Occidente. O se reunía. ¿Hace la misma ilusión que antes trasnochar o madrugar para seguir conferencias? ¿Preferís enteraros de todo al día siguiente, más tranquilamente? **¿Se ha perdido toda emoción?**

«Mi corazón cree que no, pero mi cerebro piensa que sí».

—Mario Pérez Gil | Socio Silver #81

Por un lado es cierto que cada día es más sencillo y más directo comunicarse con el público. Medios como Twitter, Youtube o mismamente la web oficial son últimamente la forma de crear *hype*. No es raro que se hagan anuncios, *teasers* o incluso *gameplays* sin avisar por dichas plataformas; haciendo así que quede menos información para el E3. Esto, sumado a que cada vez es más complicado evitar filtraciones o posibles rumores, puede contribuir a que se pierda en cierta medida la magia del evento. Sin embargo, **te mentiría si te dijera que tengo menos ganas de verlo** que otros años.

«Sí. Y en mayúsculas».

—Antonio Crespo | Socio Gold #188

Si la pregunta es a título personal, la respuesta es clara. SÍ. Y en mayúsculas. Es el evento anual más importante en el mundo de los videojuegos, y es una semana, o unos días, en los que estás deseando que llegue la hora que empiecen las conferencias. Esa hora que lleva por lo menos un mes memorizada o, cuando menos, anotada en el móvil con la alarma programada. Una semana en la que **te preparas tus cocacolas en la nevera, tus pipas, tus palomitas**. En las que te encierras en la habitación, te pones tus cascos y en las que tu mujer piensa que «ya va ese friki que tengo de marido a disfrutar como un enano durante varias horas».

«Hay un sentimiento romántico y nostálgico de descubrimiento».

—Alberto Ramírez
Socio Gold #538

Creo que de alguna forma, sí. Es cierto que hoy en día hay muchas filtraciones previas a la feria y que tenemos acceso a mucha información de manera directa y continua, sin embargo la feria no es sólo eso. Hay un sentimiento romántico y nostálgico de descubrimiento, de esperanza por recibir esa noticia que esperas con ansia aunque sabes que es poco probable, de ver qué montaje han preparado este año con nuevos tráilers y proyecciones.

Conseguir que una parte de la población este sentada delante del monitor a altas horas de la madrugada y que de manera inconsciente esté algo nervioso, ilusionado y expectante en los tiempos que corren no es fácil y por ello **creo que eso es algo que sólo una gran feria como esta, y contadas excepciones, consigue**.

«Lo que ha cambiado es la forma de seguir las noticias».

—Leire Martínez de Cañas Socia Digital #27

Yo creo que sí. La ilusión por el E3 sigue siendo la misma; lo que ha cambiado (y mucho, de eso no hay duda) es la forma de seguir las noticias y de enterarnos de todas las novedades. Independientemente de si somos de los que se quedan hasta las tantas de la madrugada para ver cada una de las conferencias en directo o de los que prefieren revisarlas horas más tarde a su ritmo, **todos esperamos con ganas esta época del año**. No importa que lleguemos al E3 sabiendo de antemano qué juegos van a anunciarse, ni que la gran cantidad de información que hemos recibido durante las semanas anteriores al mismo vaya en detrimento de 'la novedad' con la que en otro tiempo habríamos acogido las nuevas noticias. El E3 (aunque haya habido años en los que incluso hemos podido llegado a dudarlo) **siempre será el E3**.

«La ilusión reside en descubrir nuevos títulos en ese mismo momento».

—José M. Bermudo Socio Gold #162

Como dijo Einstein, todo es relativo, y depende de cada uno. En mi opinión, la era de lo instantáneo ha hecho que nuestra percepción del E3 se vea repercutida, positiva y negativamente. El gran escaparate para el mundo de los videojuegos siempre ha sido el E3, pero hoy en día las redes sociales **han hecho que el evento que vemos sea la estela de un recuerdo que vivimos** y que no hemos aceptado que haya cambiado. Muchos optan por dar las noticias antes, para aprovechar la expectación y tener un momento de gloria a parte del E3. Personalmente, la ilusión reside en descubrir nuevos títulos en ese mismo momento, todos a la vez, mundialmente (además de trasnochar claro) y no conocer lo que se va a presentar con antelación. Es como si en reyes te dijeran qué regalos vas a tener con un mes de antelación.

«La sobreinformación hace que nos decepcione el E3».

—Virginia «V'Ma» Martínez | Socia Platinum #14

Rotundamente sí. Si lo analizamos fríamente, la sobreinformación a la que estamos expuestos diariamente nos hace que después el E3 nos decepcione, pero esos meses antes y sobre todo el trascurso de este, esperando una sorpresa, conectada con mis amigos y comentando las conferencias es lo mejor del año en el mundo *gamer*, los juegos y las presentaciones son lo de menos , **el E3 es la nochevieja de los videojuegos**, nos juntamos toda la comunidad y disfrutamos de esos días de 'fiesta' esperando un futuro mejor, luego todas las promesas no se cumplen o no son lo buenas que nos lo habíamos imaginado, pero eso ya es otra historia.

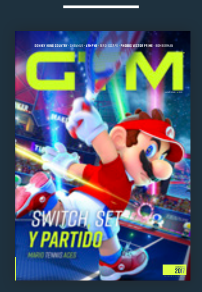
«Las filtraciones son solo un goteo de un caldero lleno de novedades».

—Eduardo Briales | Socio Gold #66

Sin duda sigue, y seguirá habiendo ilusión. La que era la semana grande de los videojuegos en el año ha crecido para ocupar cada vez más, llegando a ese «huele a E3» desde mediados de mayo o incluso antes. Las filtraciones suponen sólo un goteo constante de un gran caldero lleno de novedades que se prepara con cariño todos los años por parte de innumerables empresas involucradas. Con las noticias que van llegando **probamos el mejunje para ver si este año viene soso o salado** y ya estamos viendo que este año viene más que cargado. ¿Cómo perder la ilusión ante una buena sopa en su punto?



NÚM. 30 - JUNIO 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUANPE PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ÁNGELA MONTAÑEZ
CARLOS LORCA
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JON A. ORTIZ
MARC ARAGÓN
COLABORAN
ALBERTO VENEGAS
ALEJANDRA PERNIAS
ALEJANDRO REDONDO
DANIEL ROJO
JUAN C. SALOZ
MARTA GARCÍA VILLAR
MIGUEL ARÁN
RAFA DEL RÍO
RAMÓN MÉNDEZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
ROCÍO RODRÍGUEZ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
B.RUETE & I. MALLÉN
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco Antonio
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Erika Gonzálvez Nestares
José Á. González Molina
Eliezer Plasencia Sanz
Carlos Reigosa
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Adolfo Fernández López
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Enrique Ferrer de Simón
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Carmen Sánchez Matas
Rubén Camaño Martos

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
Mindebenetas
Iván Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Ángel M. de Miguel Meana
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Rafael del Olmo Muñoz
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Juan A. Martínez Perona
Alonso Pérez
Manuel Albadalejo
Pedro Miranda
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez
Manuel Hermida

Socios Gold

Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Juan F. Sánchez
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Albert Sánchez
Iván Fernández
Lázaro Fernández
Eduardo Mendoza
Enric Llop
Juan J. Dolz
Pedro Herrero
Manuel Vallejo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Alejandro Cebrián
Francisco Fernández
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Gabriel Pérez
Joan Llorens
Adrián Hernández
Susana Ramírez
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Ana Mercedes Díaz
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Millán Diguele
Óscar Costalago
Marcos Guarde
Nacho Requena
Oriol Pardo
Fernando Corzo
Marçal Canals
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Arturo González
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Jairo Lugilde
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Tomás Cortez
Gabriel Gª-Redondo
Lucía S. Saez
Mau Rodríguez
José García
Marc Rabaseda
David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Fernando M. Alonso
Raúl Fernández
Roque Lara
Luis J. Moreno
Miguel Arán
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Francisco Fresno
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
Francisco Corral
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
Miguel A. Quesada
María Otero
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Pedro Comas
José M. López
Antonio Crespo
José L. Egea
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Camilo Magdaleno
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Yáñez
Sergio Pera
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Javier I. Calvo
Francisco J. Caballero
Jorge Sánchez
Nicolás de la Peña
Xavier Gras
Carlos Fernández
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Pep Samblas
Martín A. Romero
Aaron Reboredo
Juan Polo
Manuel Castillo
Inmaculada Zafra
Víctor López
Juan Carlos Uceda
Marta Sánchez
David Cervera
Roberto Mendiola
Adrián Vidueira
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Guillem Pou
Vicenç Sanz
Francisco González
Ángel Alcudia
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Francisco González
Jesús Palomo
Daniel García
David Rascón
Juan Bustami
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Carlos Díez

Cristina Simón
Aarón Ramos
Víctor D. Martínez
Jordi Carres
Salva Fernández
Roberto Alejo
José Barreiro
Roberto Acebrón
Alexis Moevius
David Sánchez
Pablo Seara
Ismael Guerra
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Eric Benedí
Guillermo Paredes
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Hugo Muñoz
Israel Mallén
Javier Esteban
Diego González
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
José L. Toscano
Eduardo Moya
Mario Arroyo
David Barranco
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Francisco Lorente
Diego Oubiña
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Xabier Linazasoro
Carlos A. Rosendo
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Roger Larriba
Juan Manuel Núñez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Urko Rivas
David V. Pradillo
Roberto Dias

Ángel Colom
Francisco J. Blanco
José L. Ayuso
Guillermo Aparicio
Álvaro M. Guiñón
Diego González
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Víctor Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Fernando del Molino
Anna V. Teixido
Marina Martínez
Albert Castejón
Juan C. Girón
Diego Giménez
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Guillermo de María
Javier Soler
José Piqueres
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Gabriel Acebrón
Conchi Botaya
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Santiago Valenciano
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Carlos Cubo
Miguel Á. Rodríguez
Isidoro Laguna
Innoarea Projects
Mariano Yubero
Rubén Sánchez
Miguel Agudo

Jesús Grimaldi
Raúl Padilla
Arturo González
Ana Zárate
Tomás Sánchez
Sergio Morillo
Pablo Soler
Carlos Zamora
Igor Fernández
Eric Carrera
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Ágata Forcadell
Joaquín Nieto
Marcos Tortosa
Jaime Batalla
Alberto Venegas
Mario Roldán
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Antonio Mula
Carlos J. Vinuesa
José A. Marín
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Eduardo Zenteno
Akiba School
Adrián González
Ágata Soler
Pablo Vázquez
Rubén Pauner
Óscar González
Javier Cañete
Fran Artilles
Jonathan García
Eric Dote
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Pablo Martínez
Joan Masanes
Alfred Velaza
Daniel Campanario
Sergio Calvo

Sergio García
Ignacio de los Santos
Francisco Zenón
Sergio González
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Alejandro Dávila
Gema A. Zamorano
Juan R. Acedo
Alexandre Olivera
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Lucas Romero
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Héctor Heras
Juan Marcos
Carlos Cobián
Alejandro García
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Raúl Díaz
Anael Cachafeiro
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Juan F. Vílchez
Sergi Busquets
Diego Sommier
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Adria Martínez
Álvaro Casanova
Alejandro Outeriño
Adrián León
Adrián García
Yago Ríos
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor

Javier Rodríguez
Mario García
Daniel García
Silvia Reverte
Francisco J. Fernández
Óscar González
Sergio Serrano
Andrés Ruiz
Raúl Zori
Rubén Naya
Antonio Gila
Antonio Calleja
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
José A. Rodríguez
Silvia Fernández
Plácido Torres
Rodrigo López
José Corral
Yolanda Pernia
Rubén García
Aythami D. Caraballo
Alberto Ramírez
Coral Villaverde
Rubén Sarmiento
José M. Vílchez
David Collado
Manuel Delgado
Alberto Cano
Ainhoa García
Carlos Carrera
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
José Amat
José D. Hernández
Carlos J. Huidoboro
Josep Domenech
Fermín Conejo
Víctor esteban
Eric Aljarilla
Mariano Altable
Rafael Moreno
Francisco J. del Rosal
Manuel R. López
Antonio Vargas
David Guarch
Félix Castillón
Mr. Sigsegv
Anabel Cubaró

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.


TIEBREAKER
GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM